PlayStation

幻世虚構 精霊機導弾™
ELEMENTAL GEARBOLT
WORLD GUIDANCE



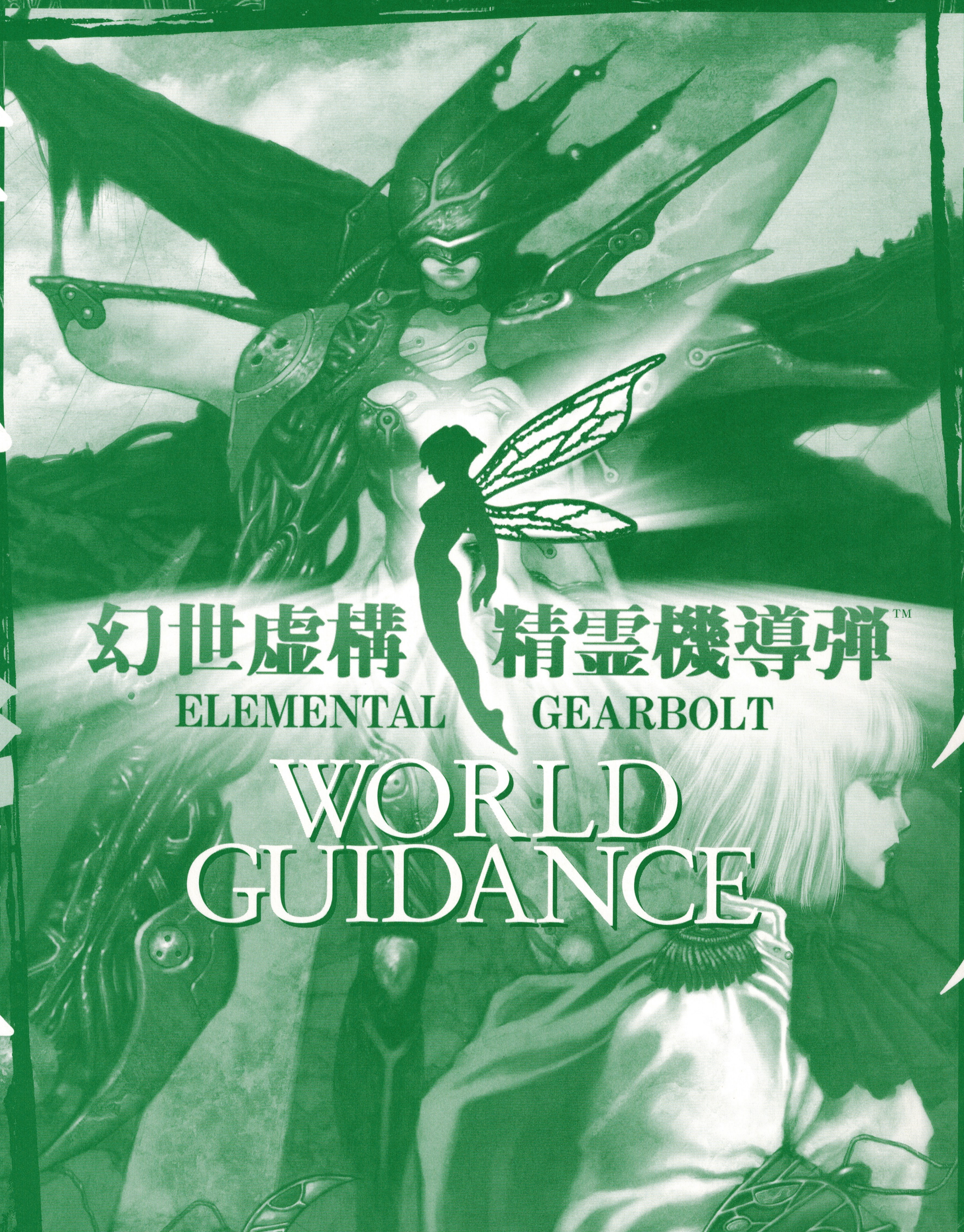
大地に精霊が降り、沃野が蘇る。

戦場に散った若き王の生涯。彼と彼の王国を破滅に
追いやった『精霊機導弾事件（アルスマグナ）』とは……。
すべての人のすべての疑問符に回答する、
スーパー・ビジュアル・ワールドガイダンス!!

SOFTBANK

PlayStation

幻世虚構 精霊機導弾



SOFT



WORLD GUIDANCE

幻世虚構 精霊機導弾™
ELEMENTAL GEARBOLT

CONTENTS




04
06
08
10
16
20
24
26
28
30
32
34
44
68
76
精霊機導弾
81
104

ALL VISUAL OF ELEMENTAL GEARBOLT

　もう自分の顔も思い出せない

跡形もなく破壊しつくし
累々と死体を積み重ねるために殺戮は繰り返される
幾度となく送り続けられる部品提供体
何度となく街を通り過ぎてゆく

無慈悲な兵器を生産するために
無数の脳をリンクさせたネットワークコンピュータ
果てしなく繰り返される討議
永劫にも思われる長い時間

　機械として利用されるのは哀しい

未知なる物はその力で
全ての物を一つの方向へ
そして解は導き出される

　人を殺すことも





極度の畏怖と嫌悪と共に
第４次入植者はひとつの王国を作り上げた
そして哀しい混血を

王子は野望の階段を上り始める
傍らには何もかもを理解してくれる冷静沈着な兄
胸にはかつての少女との思い出を残したまま

全ては音を立てて動き始める
何か別世界の介入を受けながら
そして幕を閉じる

これはかつての物語
精霊機導弾事件を引き起こしたといわれる
聖銃の行方は
今も知られていない

王都は、遥か古えに



2378　**ネル&シーナ誕生。**直後にその母死亡。双子は神殿に預けられる。

2379　正妃2度目の懐妊。

同年　正妃、浮遊島より飛び降り自殺。
→定説ではイアルがベルカインを守るために殺したこととなっている。

2381　ネル&シーナ、里親が見つかりそれぞれ引き取られる。
→両方の里親とも理解があり、以後も姉妹間での連絡はつづく。

2382　ベルカインの母、父王に殺される。理由は王がその日の賭に負けたため。

同年　ベルカインの母、秘密裏に冷凍保存される。
このころからベルカインは目立って才覚を現しはじめる。
→また父王に従順になった。

2389　「セプテントリオン」F任務隊、第4世界に出現する。

同年　「旅人」、セプテントリオンの外世界介入を阻止するために第4世界に出現。

2390　一生に一度の冒険。ベルカイン、下町に出る。
→この日ネル&シーナと出会う。

2391　ベルカイン「セプテントリオン」と正式に接触。
→「ネットワーク」技術と「発掘兵器」を供与される。
→「セプテントリオン」は見返りに王家が隠しつづけた「彼のもの」の調査権利を得る。

2392　ベルカイン、なんと18歳で軍警察長官におさまる。（専制ならでは）
＊腐敗した上層部を解任、人事を一新し、兄を副長官に据える。

同年　「旅人」、共和国と接触。
→王国（ベルカイン）との関係を一気に悪化させる工作を行う。

2393　共和国の軍事圧力に対抗してベルカイン、無人の機動歩兵群を開発する。
→この時までに100人以上の人間が機動歩兵開発用のコンピューターとして「ネットワーク」に組み込まれている。

2395　あらゆる常識を超える速度で進歩する機動歩兵技術に対して、共和国の劣勢がはっきりとなる。

同年　「セプテントリオン」、「彼のもの」を覚醒させる「アルスマグナ」を解明し、ベルカインにこれを教える。

同年　**「旅人」、作戦を変更。ネットワークと接触、反乱を起こさせる。**
→聖銃二丁を供与する。（最後の手段）

同年　「ネットワーク」、ネルとシーナを「武器」として王国＝ベルカイン＝その裏に存在する「セプテントリオン」に反乱を起こす。
→「精霊機導弾」事件勃発。

精霊機導弾事件

共和国侵攻を想定した大演習「ヂオッソ」中に出現した「聖銃使い」の手で王国が崩壊した事件。「セプテントリオン」と「千人委員会」との代理戦争。この事件で「セプテントリオン」は敵対する「千人委員会」の存在を知る。
また同時に「セプテントリオン」はベルカインをそそのかし「彼のもの」の活性化データを得た。
しかし一方で「セプテントリオン」は王国消滅に伴って「ワールドゲート」を失い、本格的な第4世界への干渉の野望を断たれた。

2395　「セプテントリオン」F任務隊、第4世界から撤退する。

2766　人類、東方世界から撤退する。（西方世界への逆侵攻＝「大移動」）
「旅人」、東方世界を離れる。本編最後のエピソードでありタイトルデモである。

2811　「風を追う者」の王「クーラ・ベルカルド」、西方世界を統一する。

※**太字**は本編に直接関係する事項。＊は外世界介入らしき現象。

滅びぬ



HISTORY

クード標準暦

0??? オードの東方世界への入植1次～2次。いずれも何らかの理由で失敗。
0945 西方世界からのオードの3次入植開始。（東方世界へ）
0961 世界調査局、第4世界発見。
0977 第31回汎世界会議。第4世界への介入禁止を議決。
10?? 3次入植者、聖戦期の「彼のもの」の遺跡を発見する。
114? ＊東方世界に空前の疫病発生＝「ヤオト」第6世界の風土病の可能性あり。
1144 世界調査局、例外介入を決定。
→対「ヤオト」技術を第4世界東方地域に伝える。
1147 世界間戦争危機。
→世界調査局解体。対「ヤオト」技術の伝播は中途で頓挫する。
1150 東方世界の全人口「ヤオト」により疫病発生前の8%台まで減少する。
同年 ＊3次入植者政府、「ヤオト」撲滅計画を推進。
→**「アルスマグナ」**により「彼のもの」を活性化させてしまう。
1152 「ヤオト」撲滅。「彼のもの」の汚染影響である。
12?? 「彼のもの」の汚染地域拡大。3次入植者→スキカへ
→精霊回路技術を開発する。
1321 群雄割拠の時代到来。すでに全人口の8割はスキカと化している。
1366 偉大なる政治指導者「ネル・ディレード」を得る。東方統一運動開始。
1387 東方世界統一。
ここに精霊回路を基礎技術とした、全世界屈指の大魔法帝国が誕生する。
→以後50年間程でTLに+1、人口増加、生産力増強をして大繁栄する。
14??前後 このあたりは資料が存在せず前後関係と正式年次が良く分からない。
「彼のもの」の汚染レベル上昇。スキカ→スルナカンへ。
15?? 闘争本能激減による人類の危機。まだ正常な3次入植者がこれを認識する。
15?? スキカ、「彼のもの」が原因であるとつきとめる。闘争を決意する。
1544 スキカ、**浮遊島**を武力奪取。浮遊島一部をパージ。
質量／空間兵器として「彼のもの」の安置された大地に投下する。
以後、この地は不毛なり、**「嘆きの平原」**と呼称される。
同年 西方世界に「核の冬」到来。これを理由に質量兵器の使用年を特定した。
15?? 汚染は止まらず、結局全東方人がスルナカンと化す。大魔法帝国滅亡。
15?? 「彼のもの」非活性化。質量兵器が効いたのかどうかはわからない。
以後、東方世界は少しずつ衰微しながら平和に時代が進む。
1984 西方からのオード4次入植開始。
→スルナカンの奴隷化と精霊回路技術の修得。
以後、先住民（?）スルナカンへの苛酷な支配開始。スルナカン激減。
2004 オード（4次入植者）東方世界の制圧を完了。
→このころオードとスルナカンの混血でスキカが再発生する。
20?? 群雄割拠の時代到来。オード国家群が形成される。
2155 「王国」（後にベルカインが生まれる）にて「彼のもの」が発見される。
→「嘆きの平原」の地下、無傷で発見。賢明な王家はこれを封印した。
2298 「セプテントリオン」調査部隊。第4世界に出現。
同年 旧世界調査局系の各世界の軍部ハト派が秘密裏に神聖同盟を締結。
→「陽気な酒樽同盟」

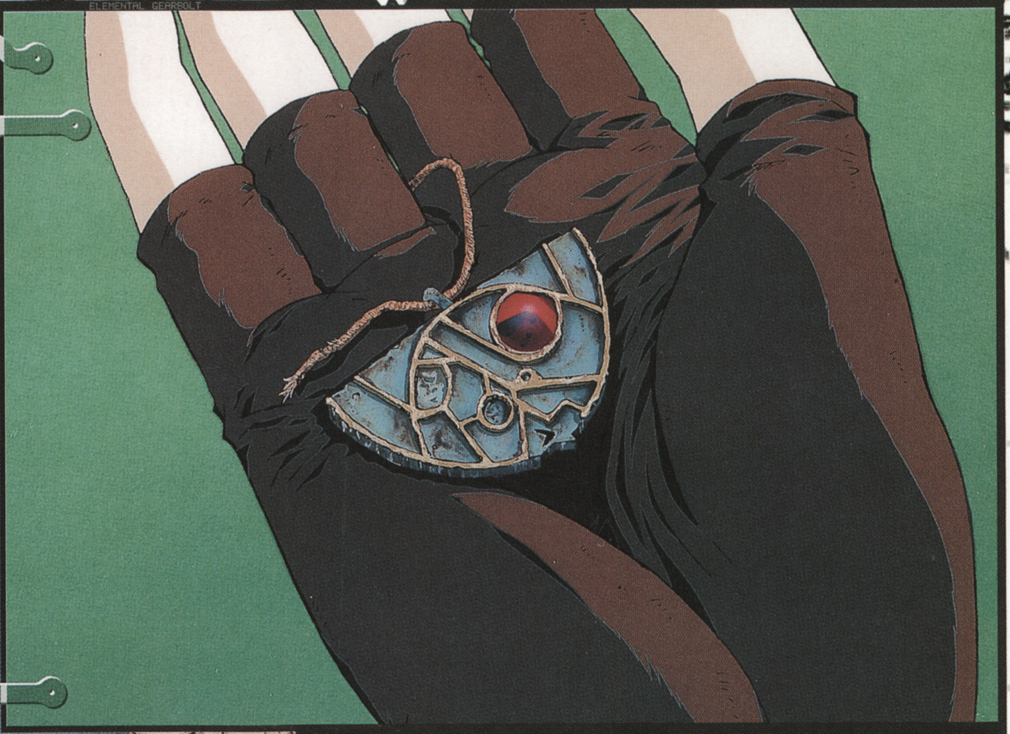
これより精霊機導弾のストーリー

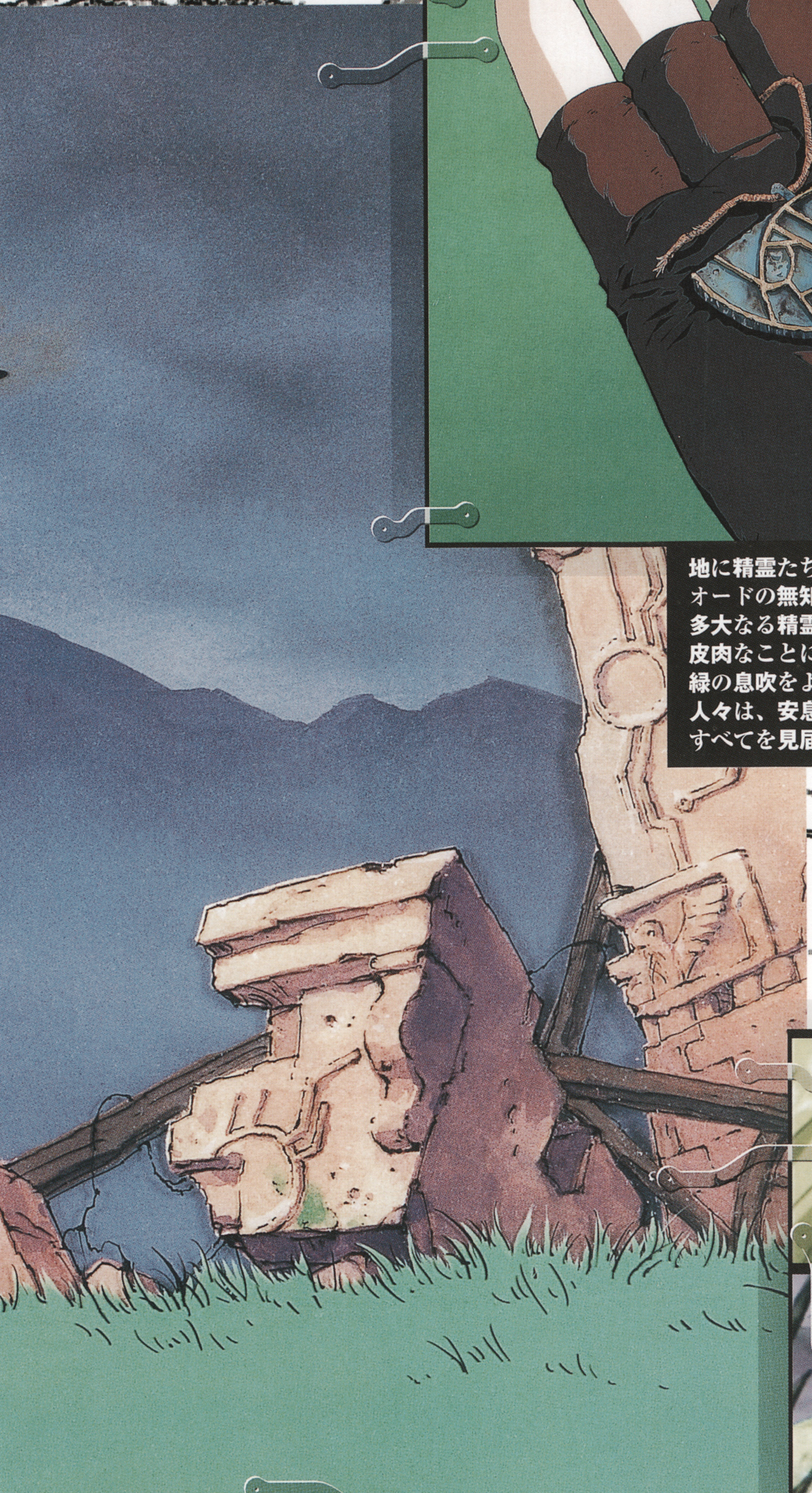
2362 **ベルカイン兄（イアル）誕生** 母はオードの歌姫。
2371 ベルカインの母、父王がさるオードの貴族より買う。愛玩用。
2372 父王、紫の帝国より正妃を迎える。
2374 父王、正妃との間に初の子…第1王子を設ける。
同年 **ベルカイン誕生。**奴隷として生まれる。
2375 第1王子、急死。父王がベルカインを替え玉王子としてたてる。
→事実を知る関係者は全て殺される。
2376 ベルカイン兄（イアル）、復讐心から王子暗殺に動くが、失敗。
→理由は不明だが以来、ベルカインを守ることとなる。

Prologue

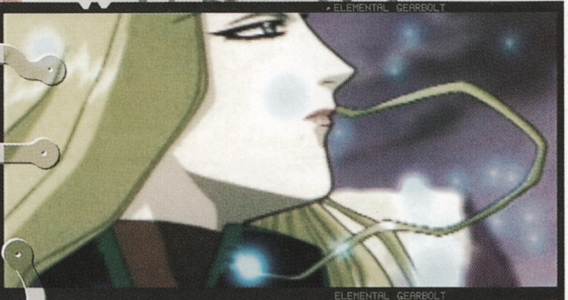
アルスマグナから 300年…旅人は 西方へ旅立つ





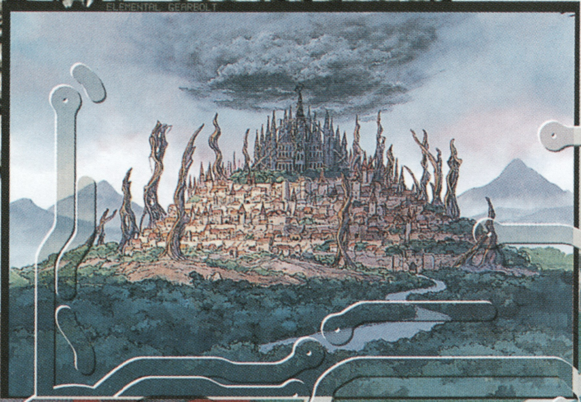


地に精霊たちが降りしきり、大地は再生を始める。
オードの無知により発動してしまったアルスマグナは、
多大なる精霊汚染を引き起こし、
皮肉なことに、不毛の砂漠・嘆きの平原に
緑の息吹をよみがえらせた。
人々は、安息の地を求めて西方へ……。
すべてを見届けた旅人もまた、西方へ旅立つ。









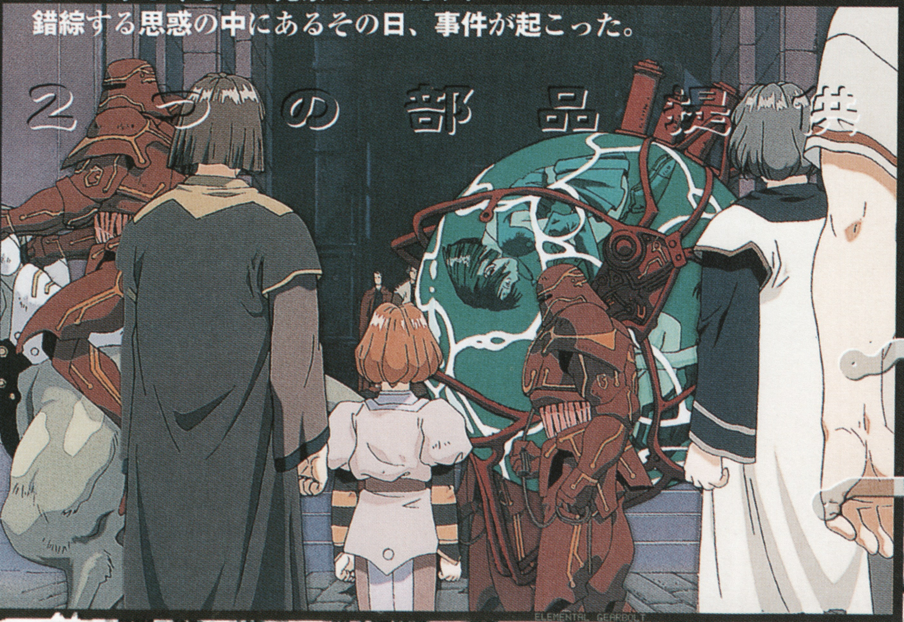


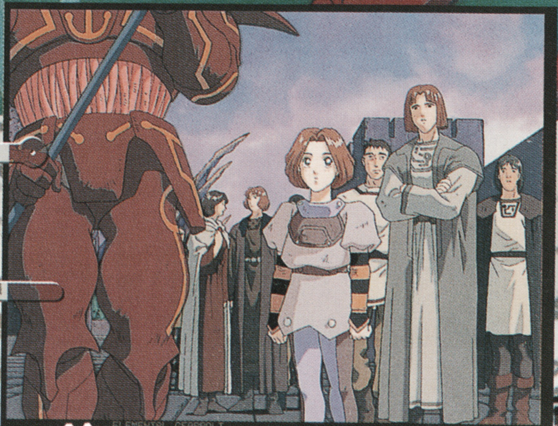
STAGE 1



セプテントリオンから供与された技術、ネットワーク。
そのシステムには、被差別階級であるスキカ、
そしてスルナカンの脳がひとつの部品として使われる。
その日も、２つの部品提供体が
宗教都市の大聖堂前を通過する。
それは珍しくもない光景であったが、
錯綜する思惑の中にあるその日、事件が起こった。

２つの部品提供体を



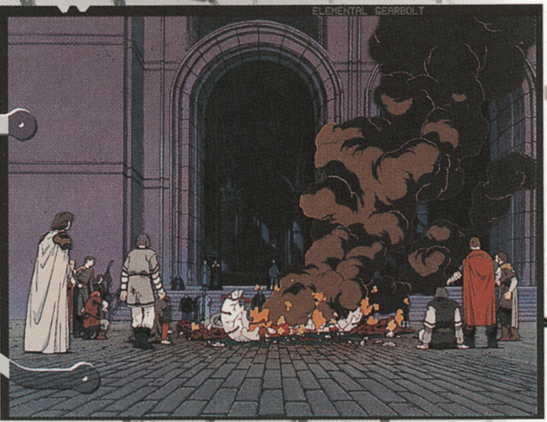


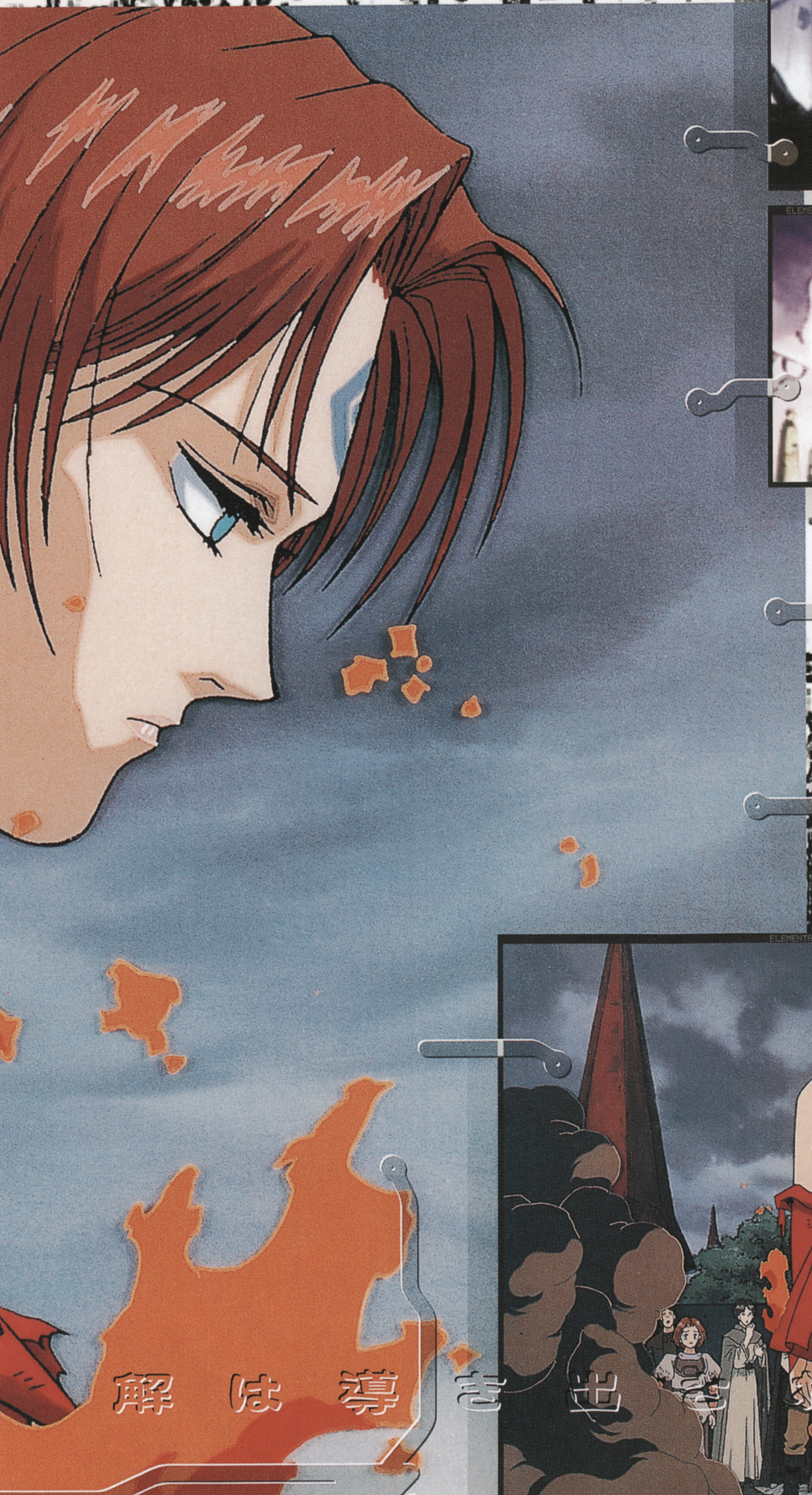

慈悲深く見守る大聖堂


破滅か再生か――

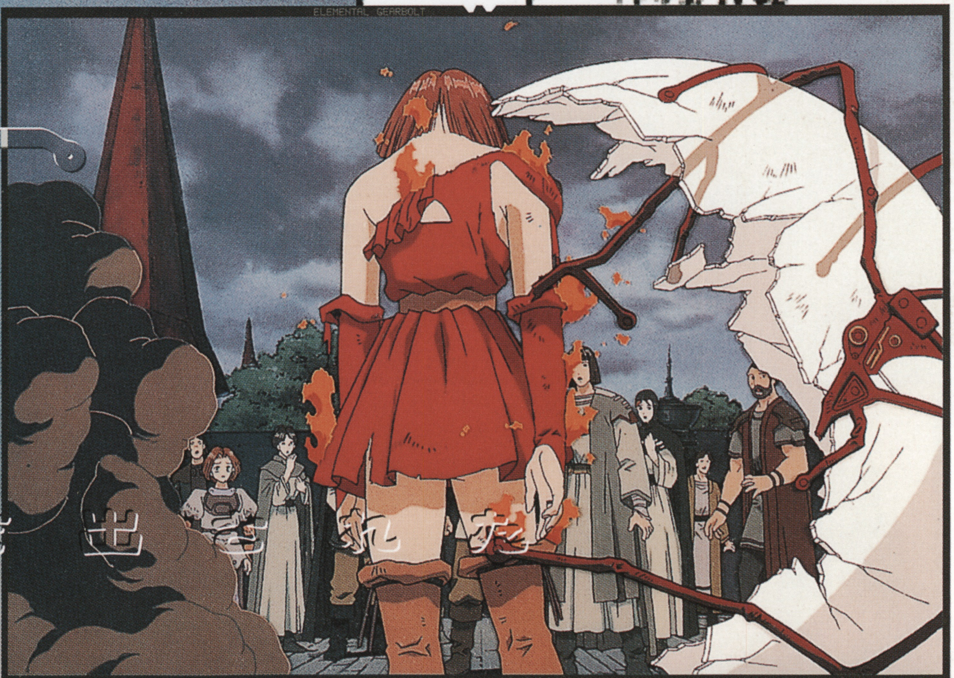




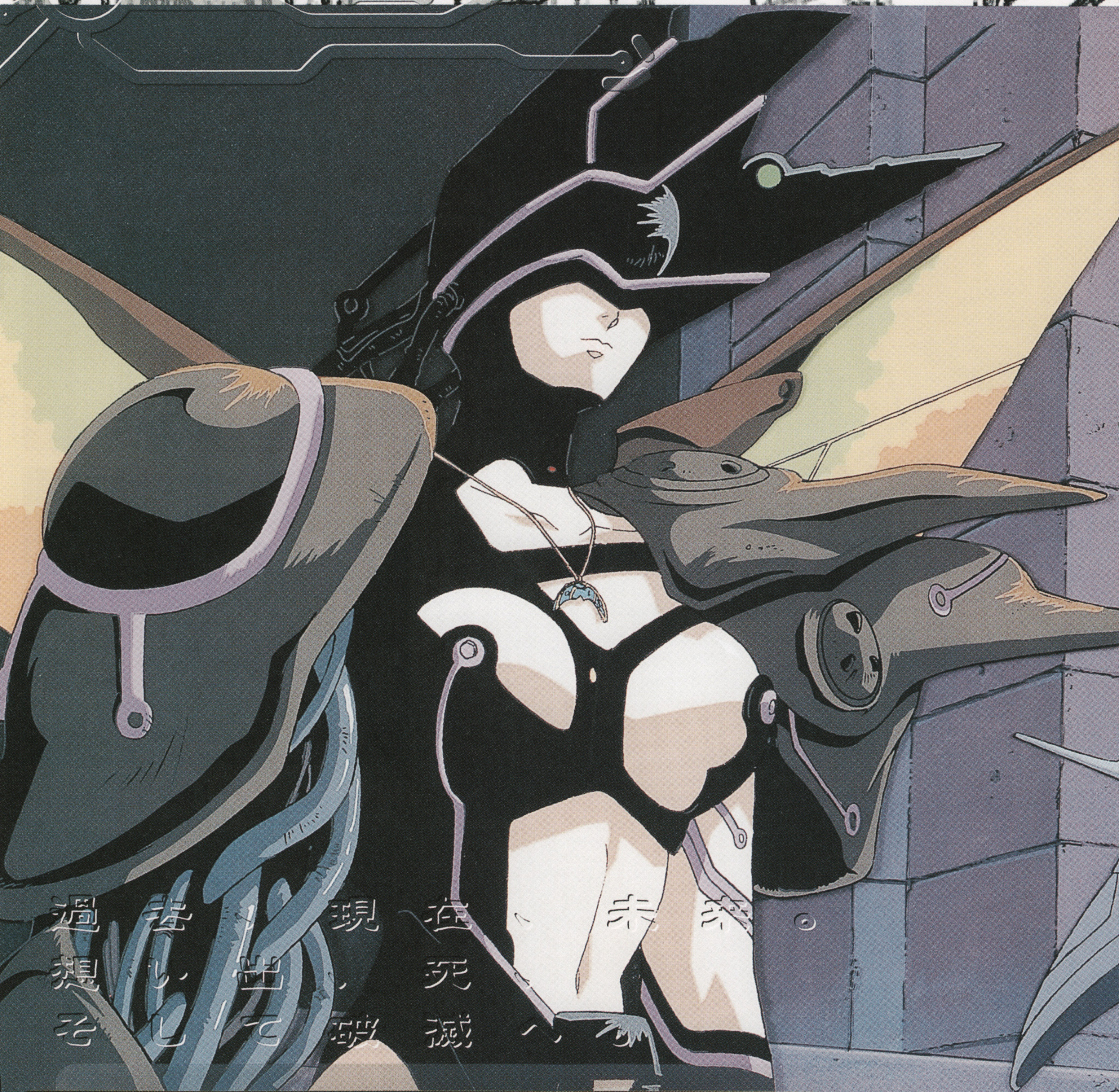


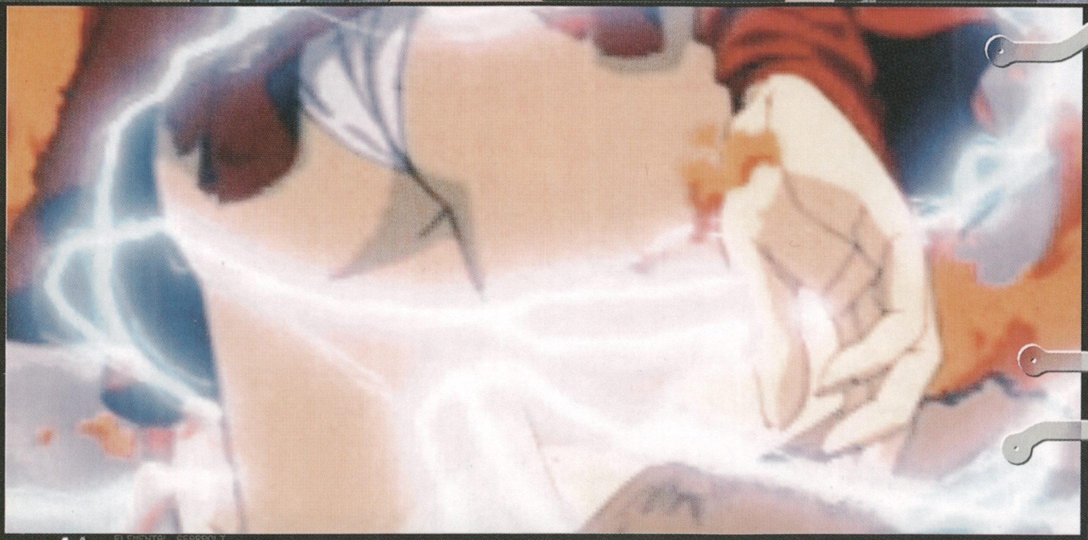


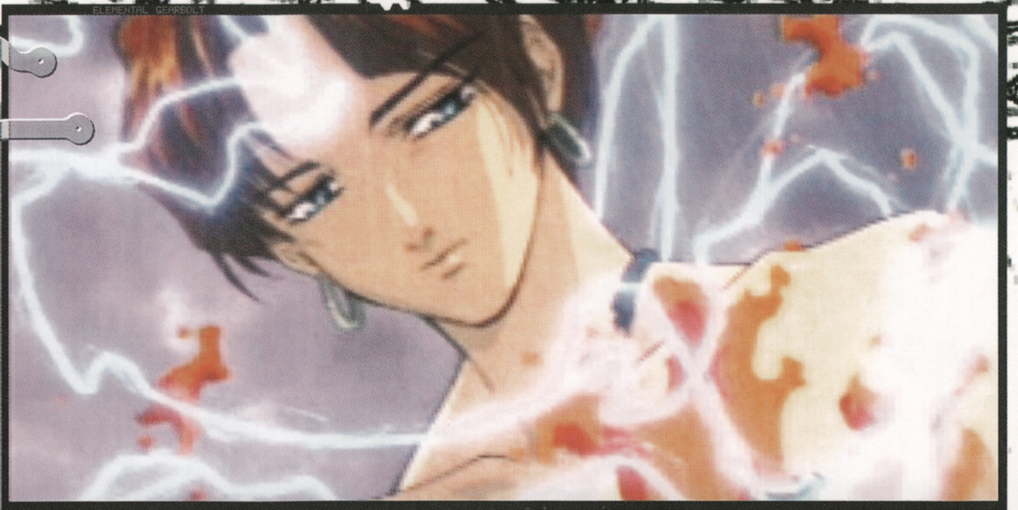
解は導き出された



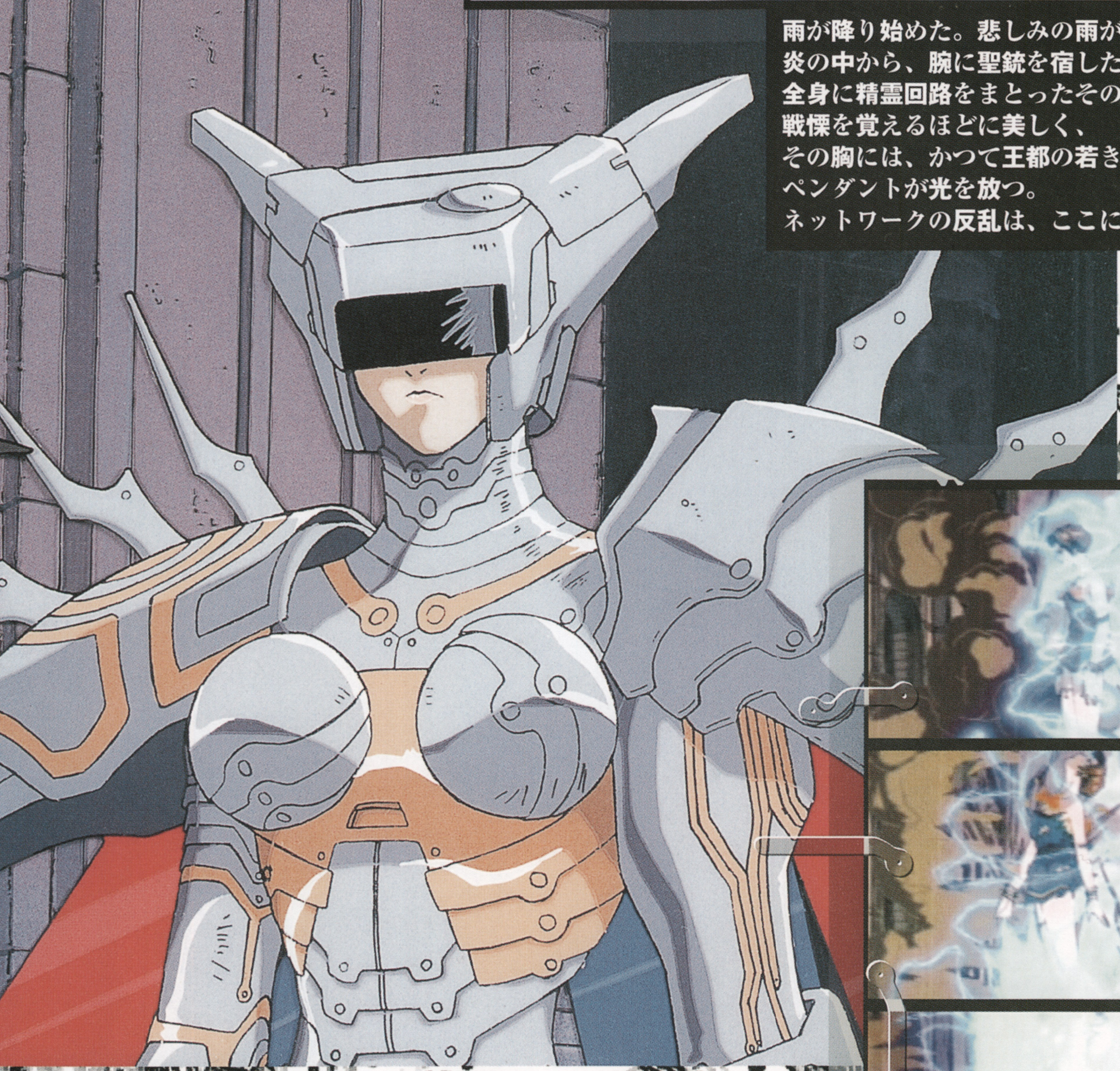
培養槽の中に浮かぶ、かつては人格のあった者たちが
80周期にも及ぶ討論の末、導き出した解は、
自らの命と引き替えにした壮大なる計画(プラン)であった。
移送カプセルに空から分厚い雲を突き破り光が走る。
砕け散り、燃え上がる炎の中から、すでに息絶えた
2つの肉体が新たな生命を吹き込まれ、立ち上がる。


過去、現在、未来
想い出、死
そして破滅へ

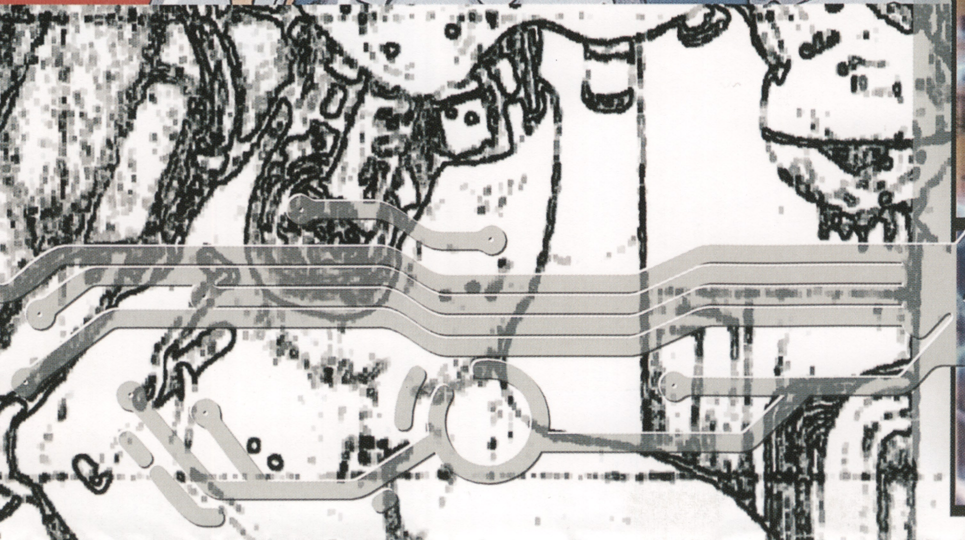


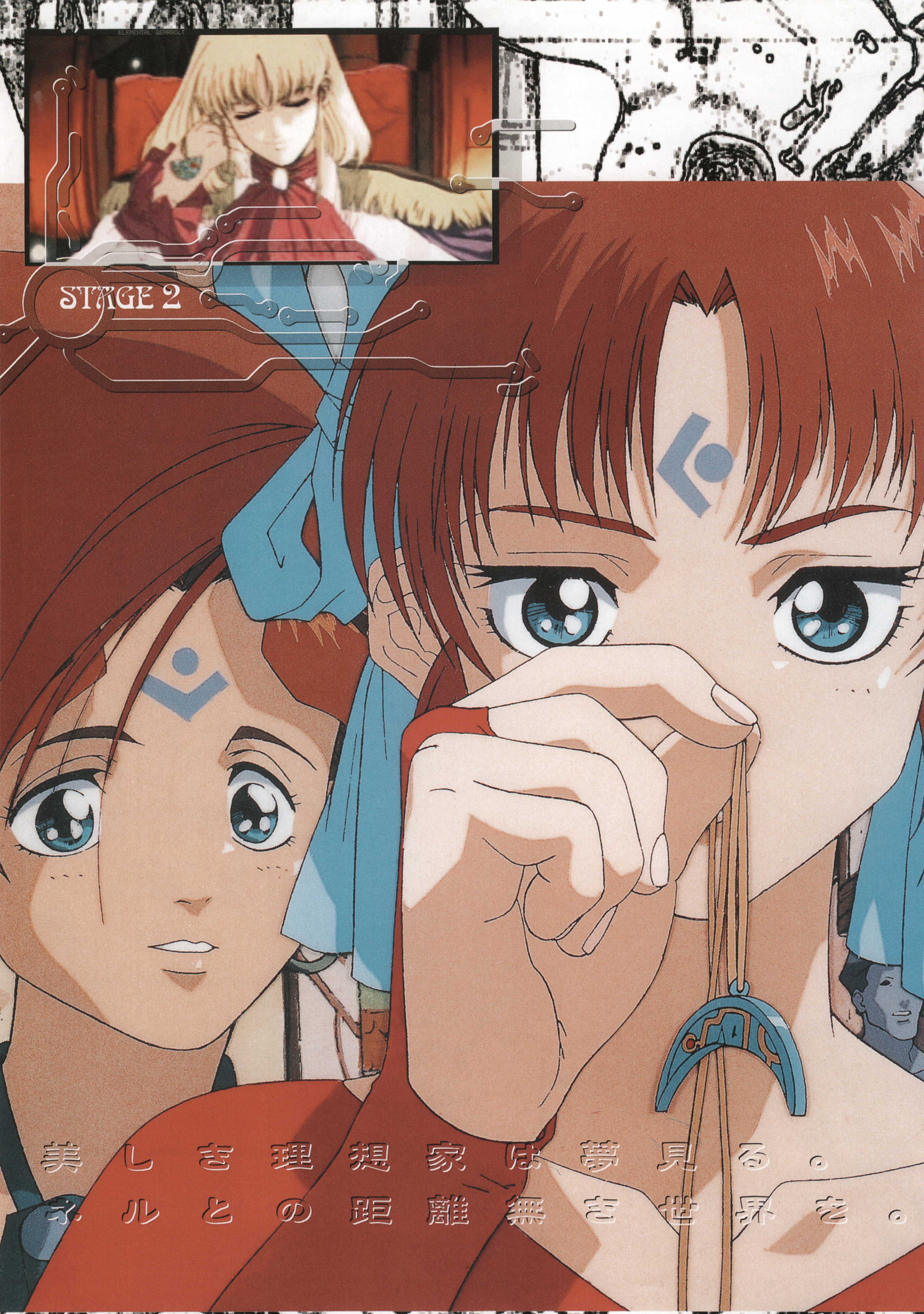


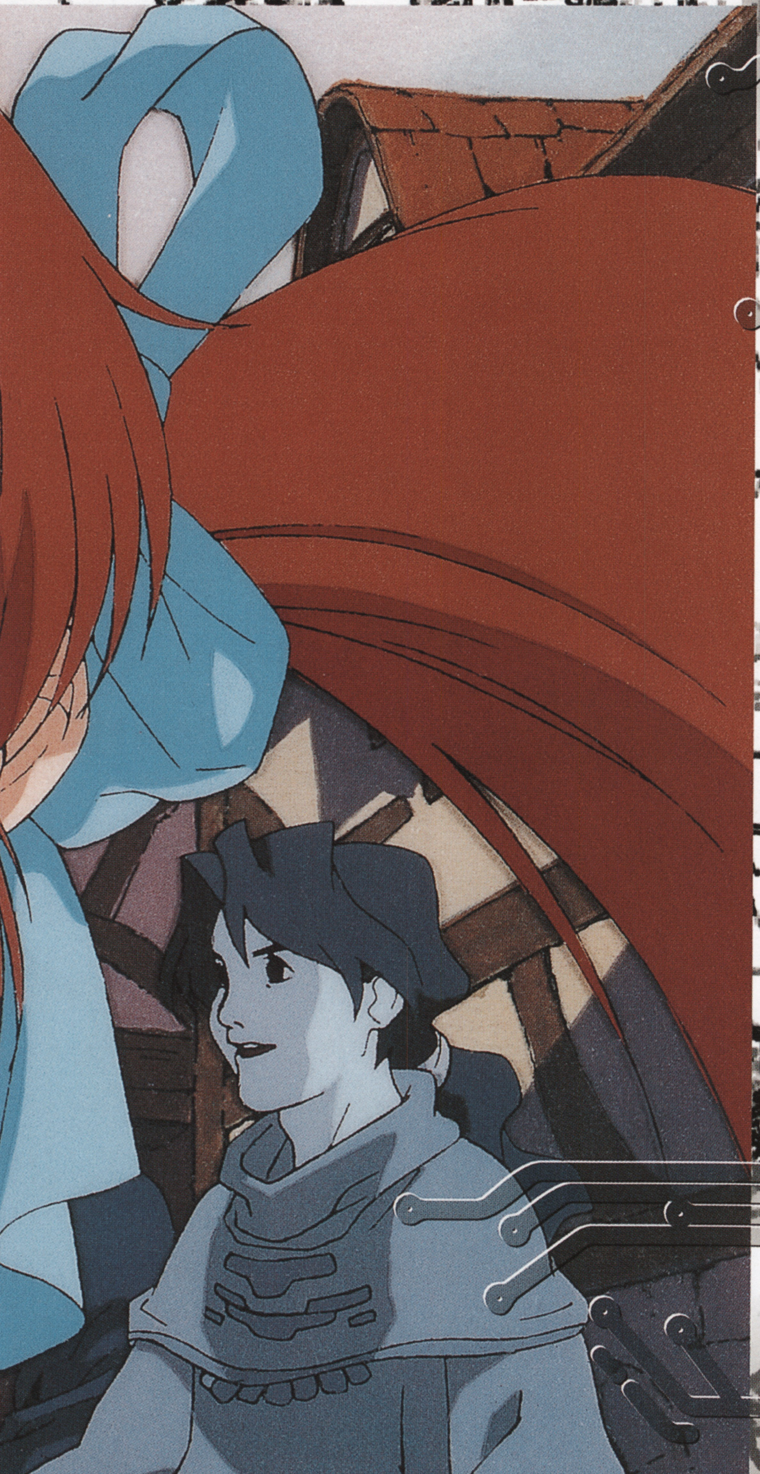
雨が降り始めた。悲しみの雨が。
炎の中から、腕に聖銃を宿した２人の少女が現れる。
全身に精霊回路をまとったその姿は、
戦慄を覚えるほどに美しく、
その胸には、かつて王都の若き皇太子と交わした
ペンダントが光を放つ。
ネットワークの反乱は、ここに始まった。

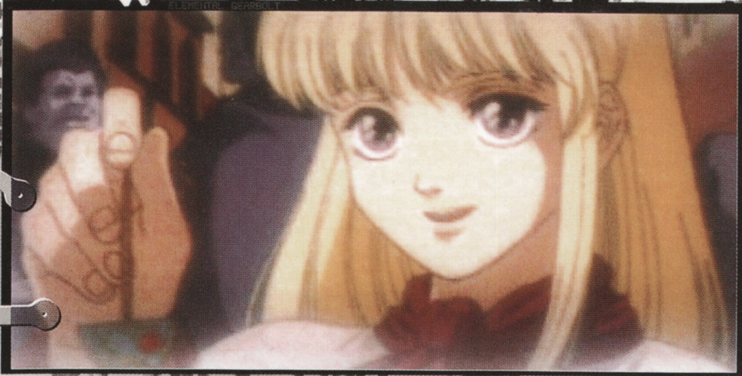






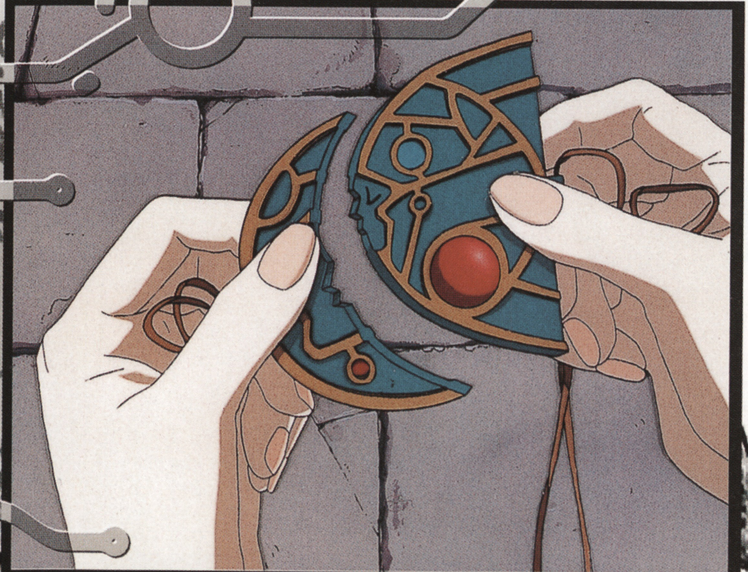

ELEMENTAL GEARBOLT
STAGE 2
美しき理想家は夢見る。
ネルとの距離無き世界を。

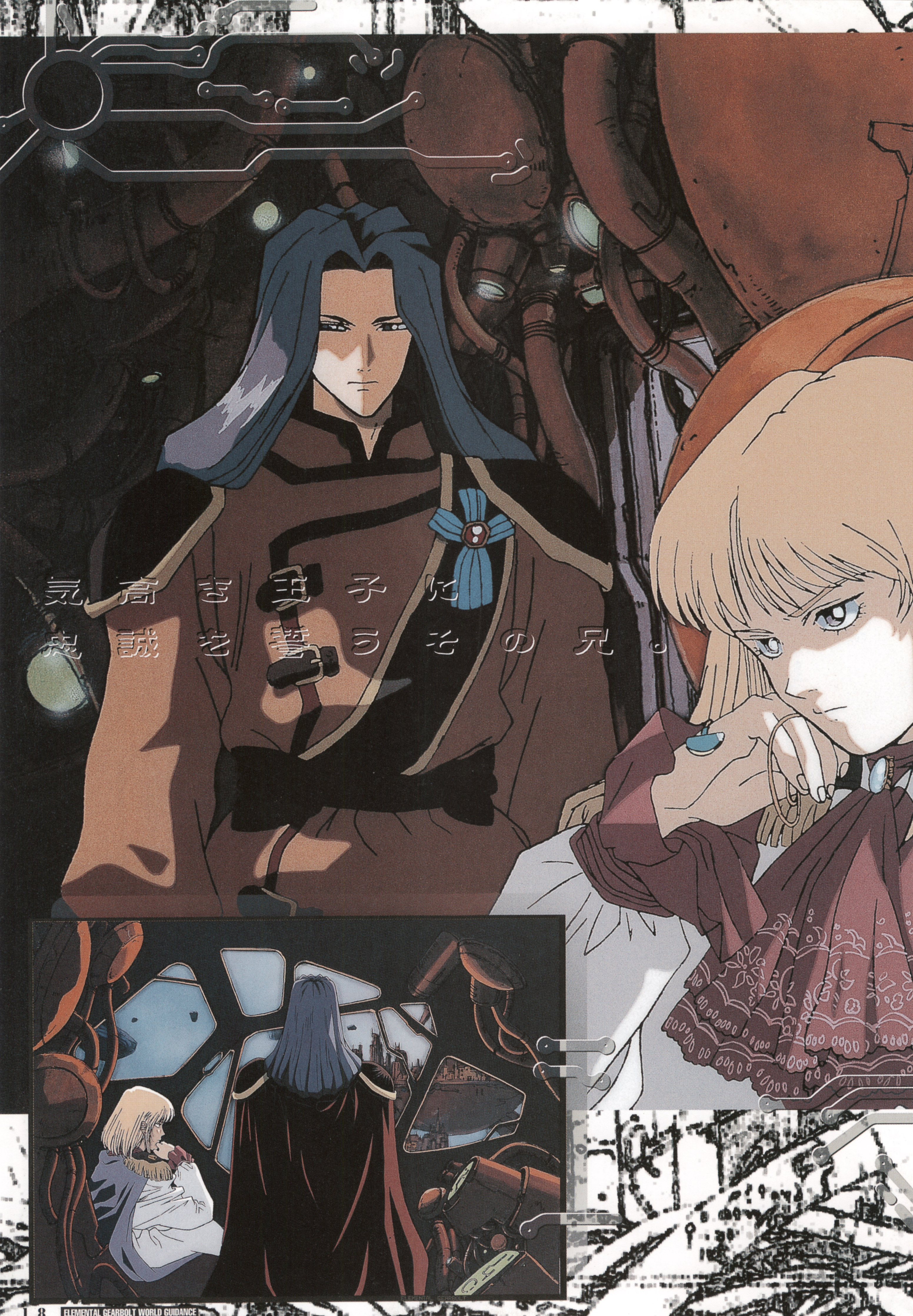




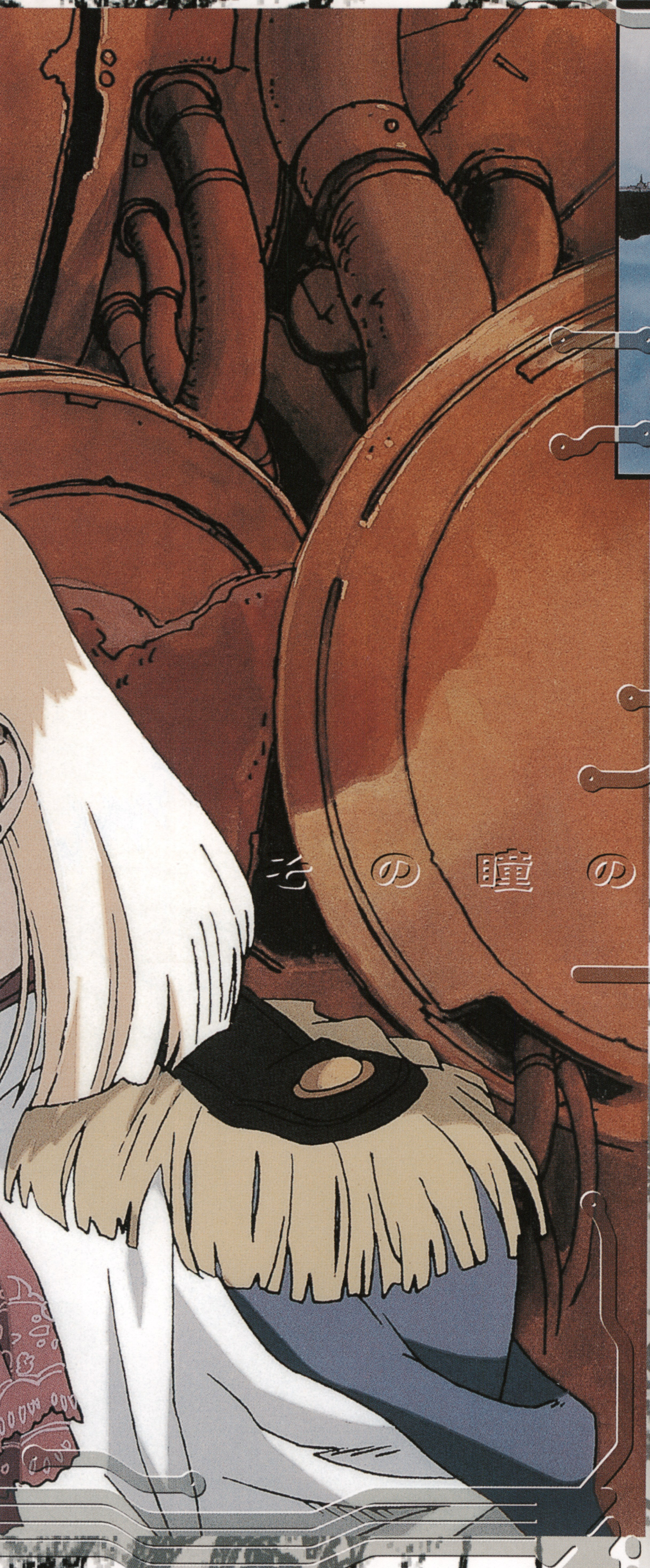


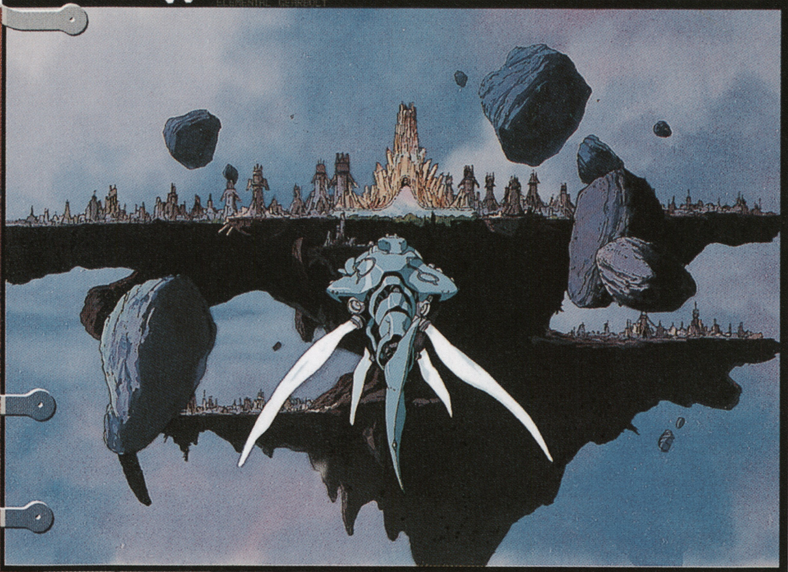
美しい想い出を旅する若き皇太子。
かつて訪れた市場の活気を忘られぬ王子は、
理想の王都を思い描くが、そのためには
「彼のもの」を解放し、禁断のアルスマグナを
完遂させなければならない。
想い出の中に生きる王子・ベルカイン。
その血塗られた現実の代償は……

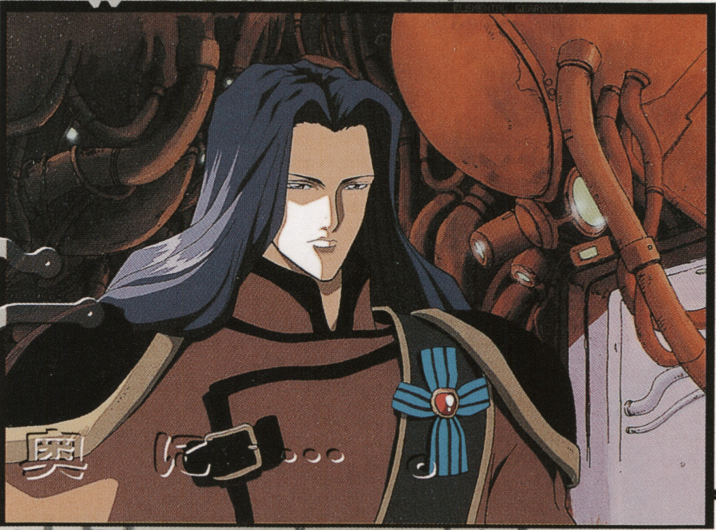




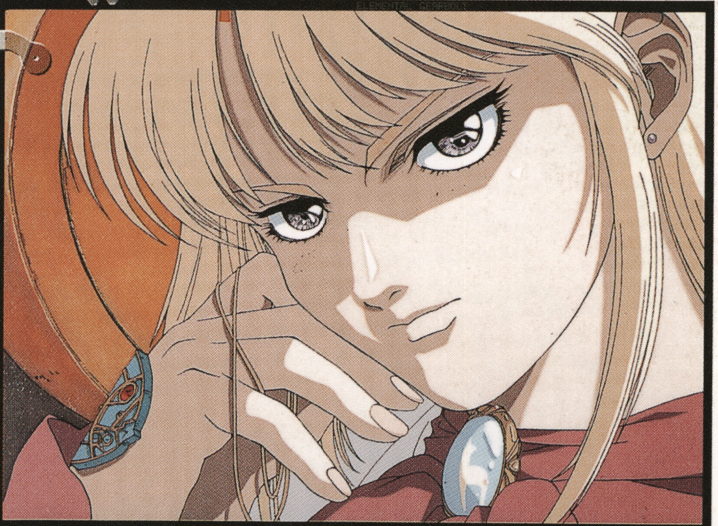
気高き王子に
忠誠を誓うその兄。





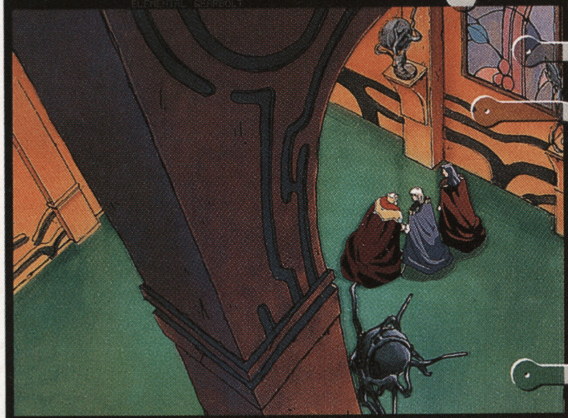


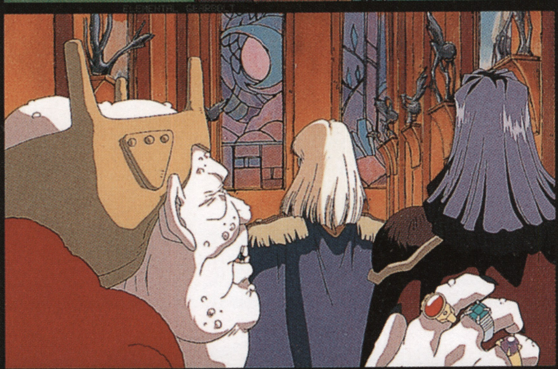
その瞳の奥に…。

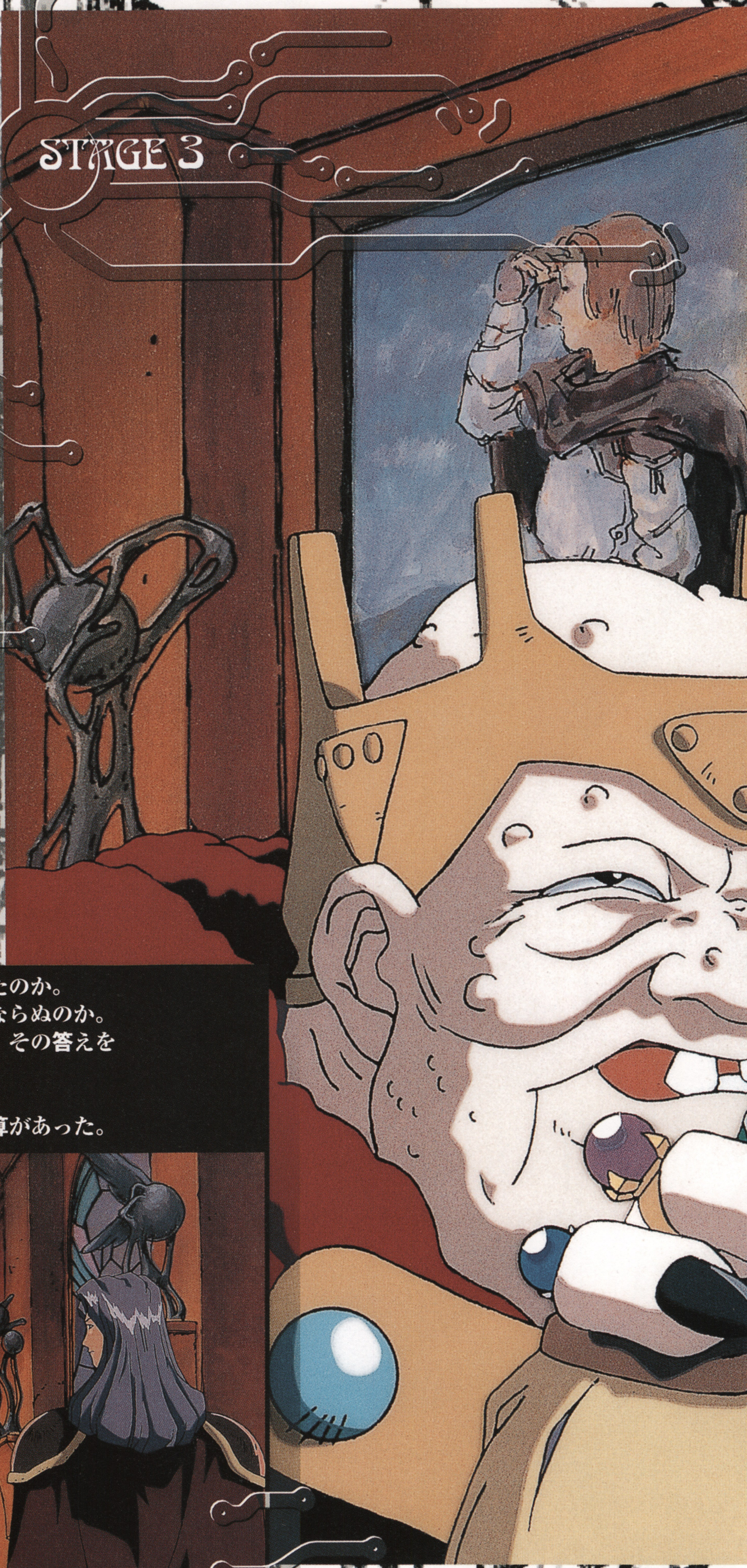


嘆きの平原の上空4000mに浮かぶ浮遊都市。
王都アーヴィンと呼ばれる浮遊島に、
今、一機の飛翔機(スルトル)が到着しようとしている。
実の兄でありながら、弟の王子に忠誠を誓うイアル。
夢から引き戻された王子・ベルカインの表情が、
獲物を狙うそれに、瞬く間に変貌する。

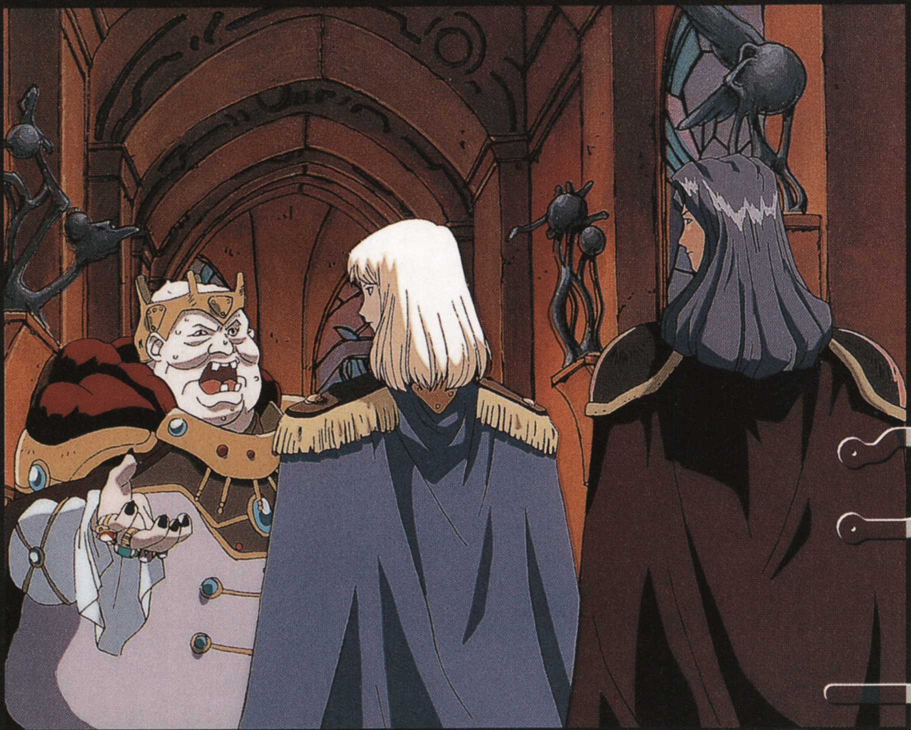


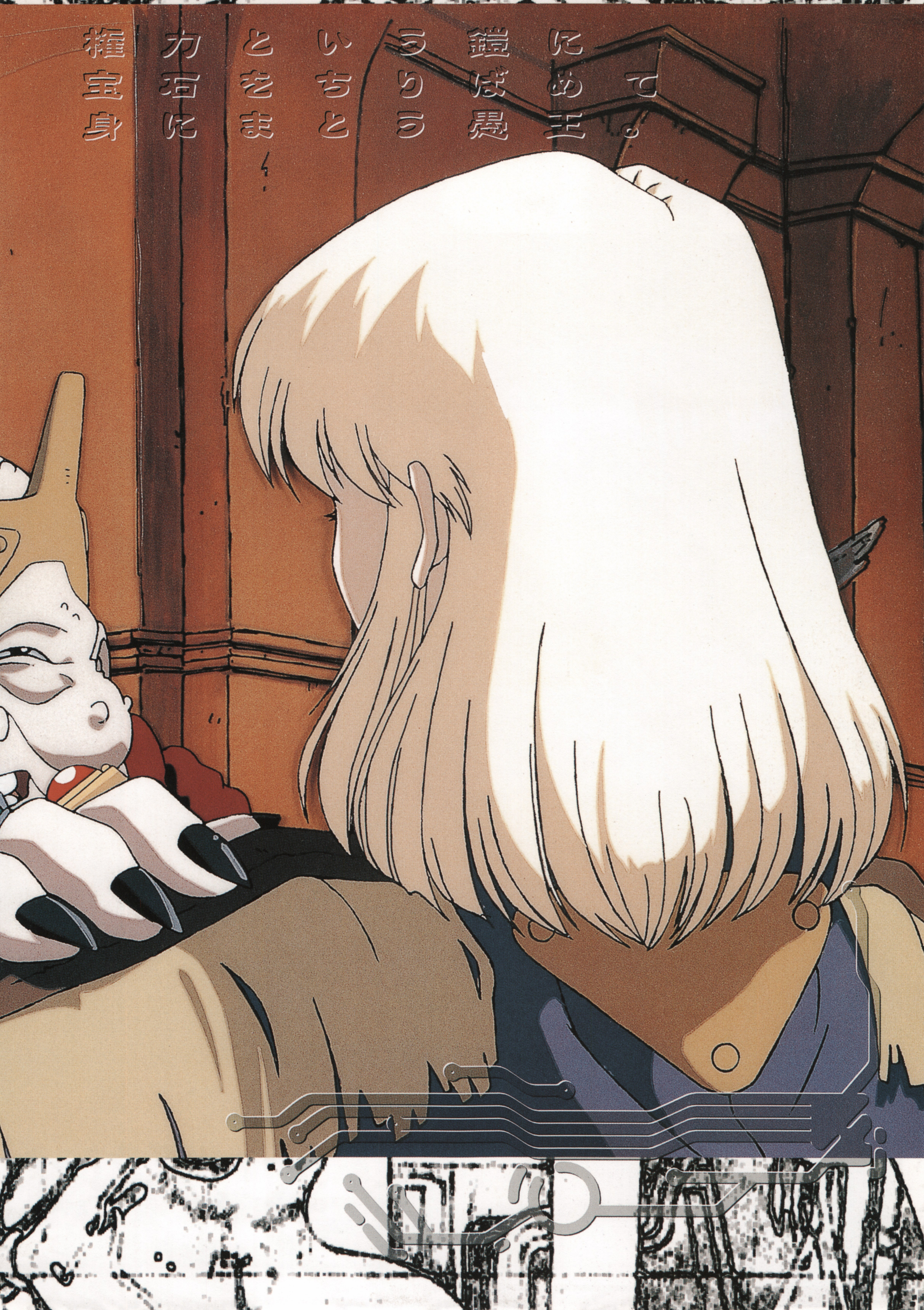


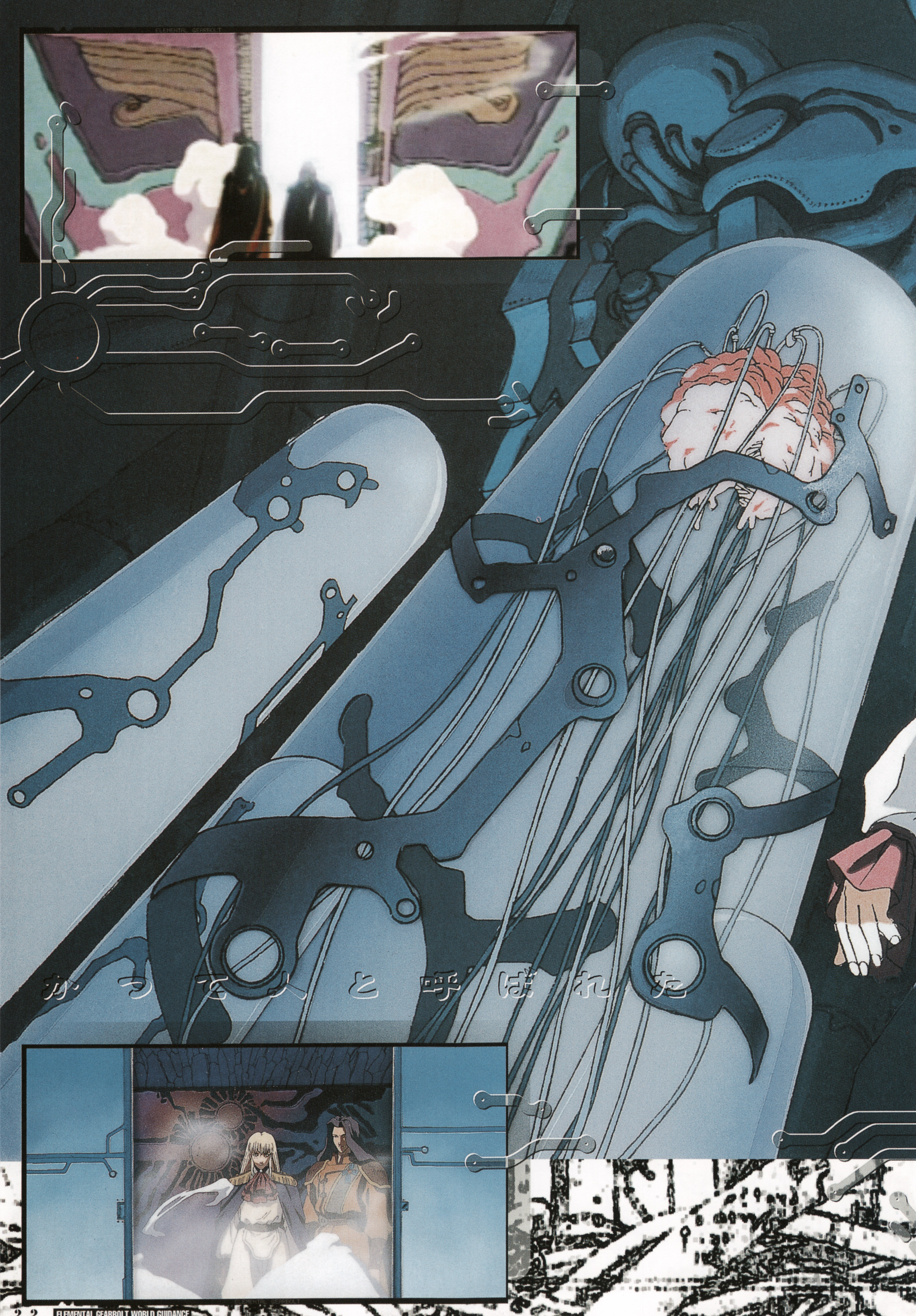


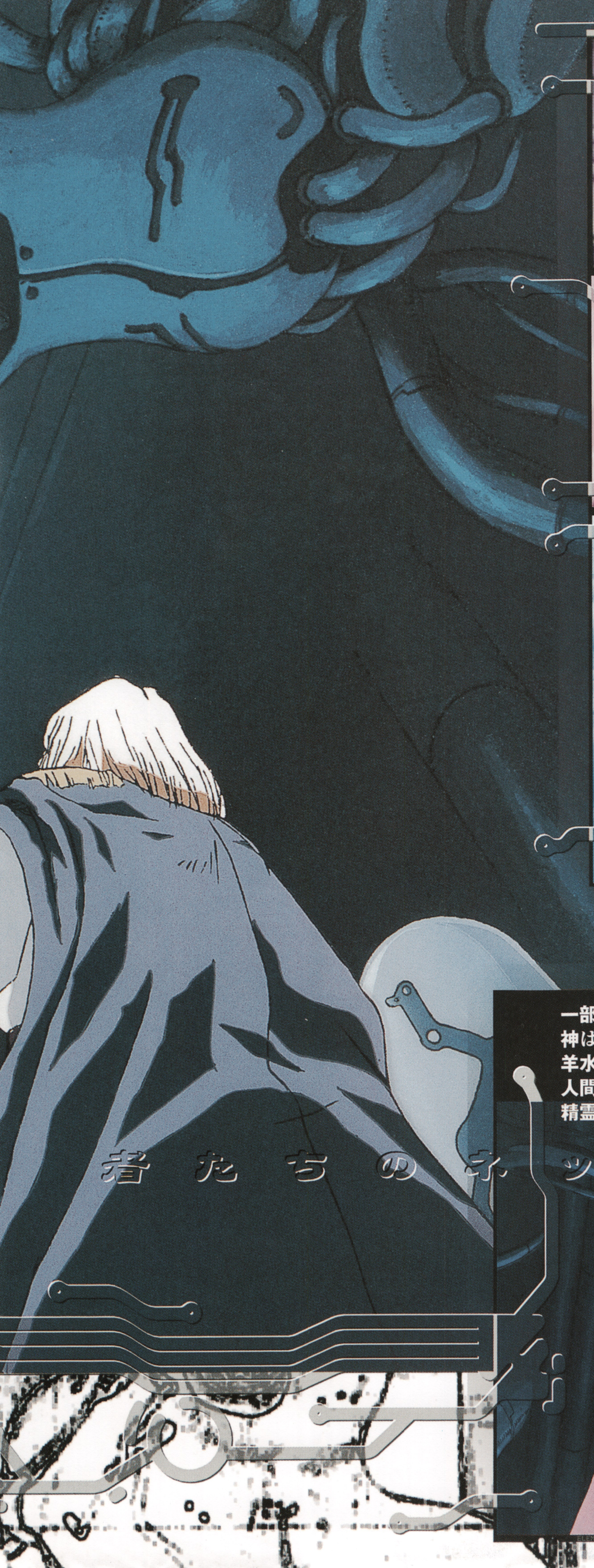


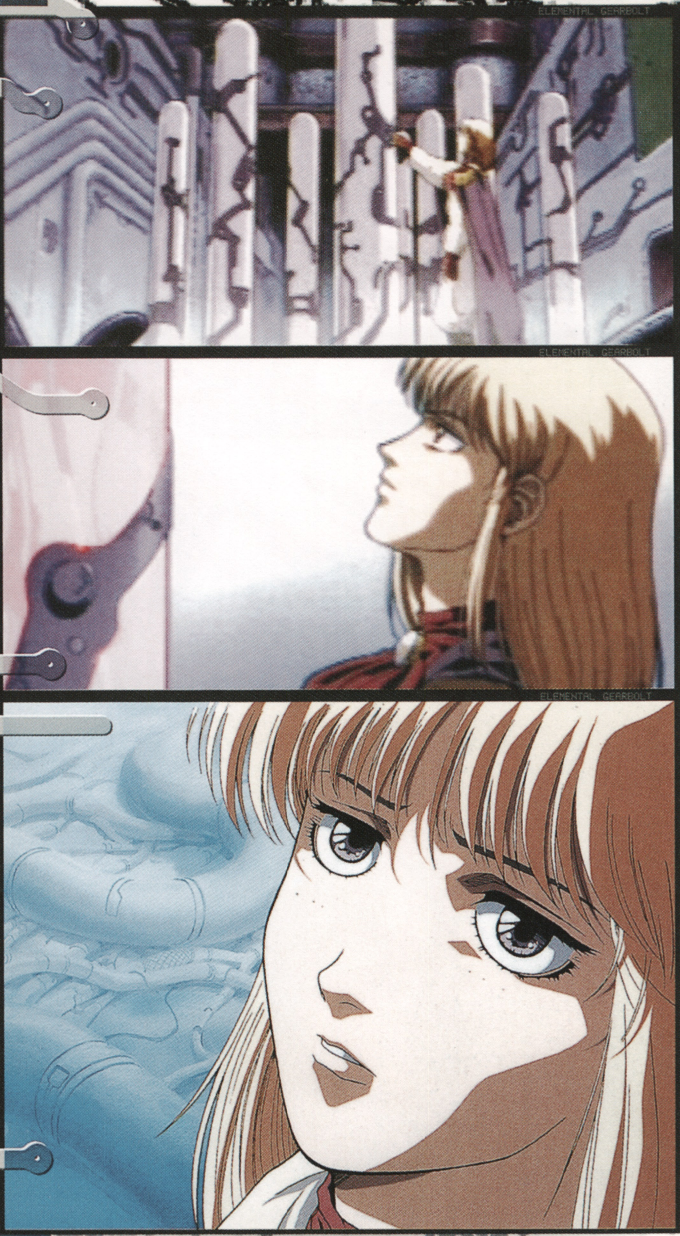
なぜ自分たちは、この王の子として生を受けたのか。
なぜ自分たちは、この王の下に仕えなければならぬのか。
聡明にして冷徹なベルカインとイアルにして、その答えを
導き出すことは不可能だった。
だがしかし、お互いに口にこそ出さないが、
彼らにはその現実を自らの手で打開すべき公算があった。




て。
にあ王
鎧ば愚
うりう
いちと
とをま、
力石に
権宝身


かつて人と呼ばれた

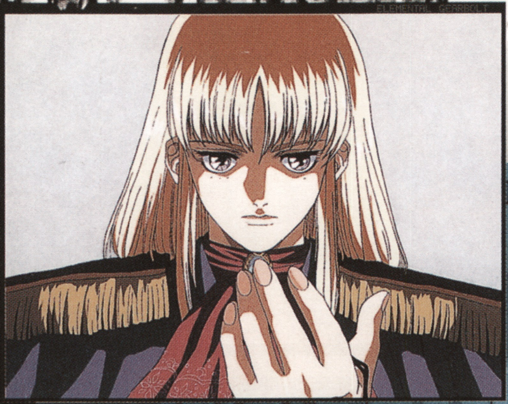




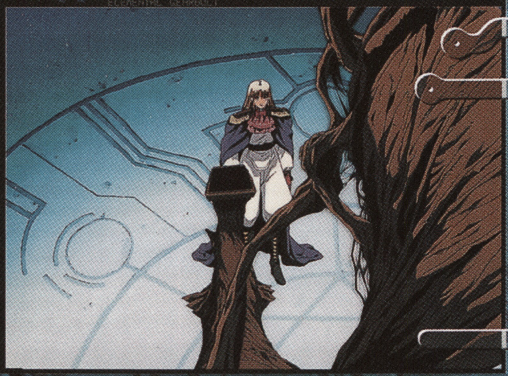
一部の人間によって道具として扱われるのも、また人間。
神は人間に、他人の生命を弄ぶ権利を与えたのか。
羊水の中に浮かぶ、かつては人間だったもの。
人間であったがゆえに、彼らは反乱を企てる。
精霊機導弾事件――それはここから始まったのだ。

者たちのネットワーク。







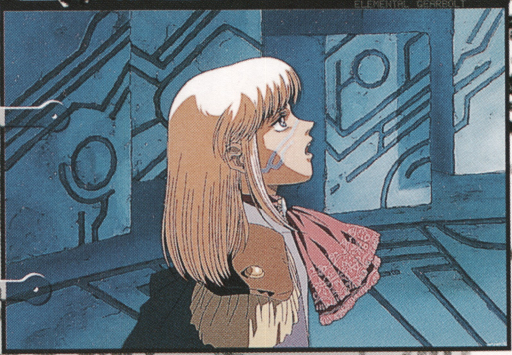


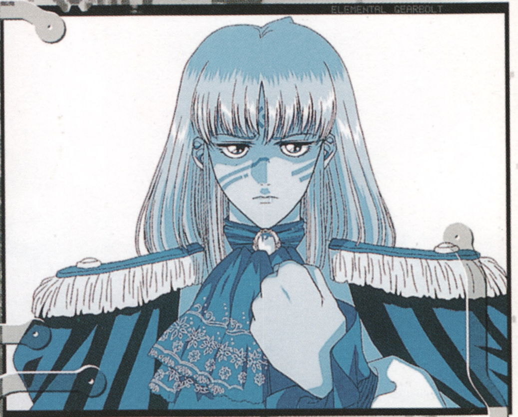
STAGE 4

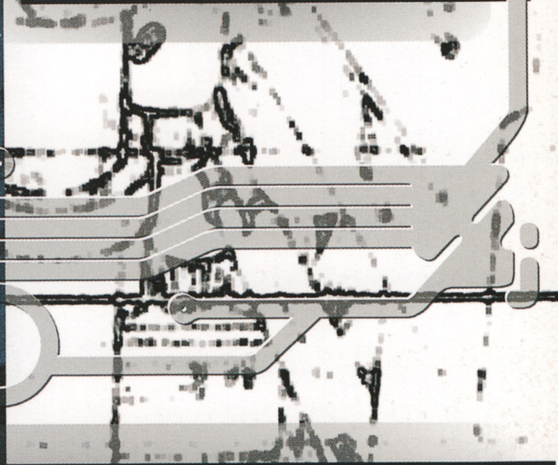


背筋が凍るほどに

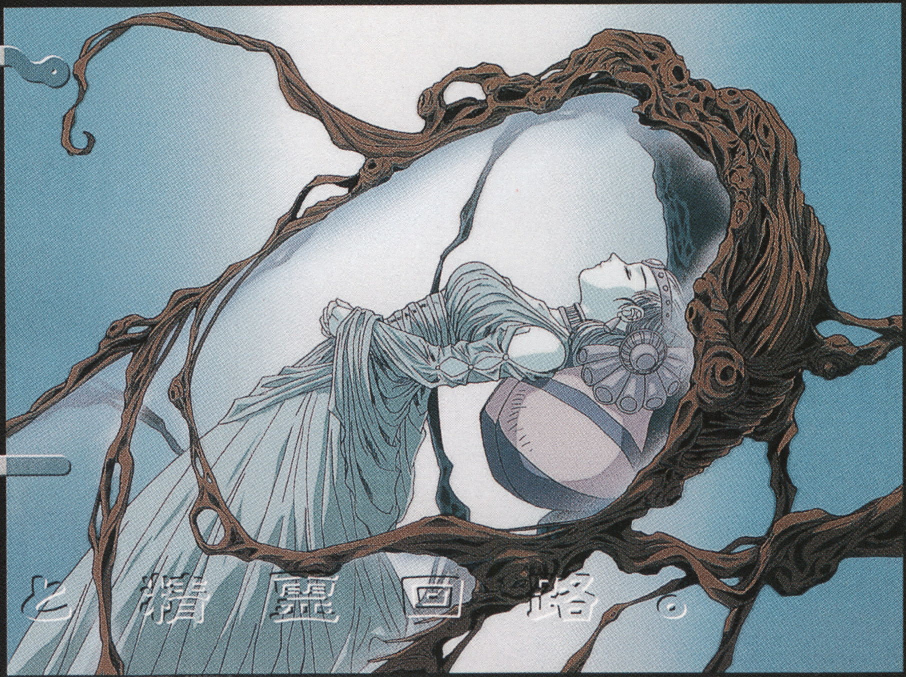








スルナカンとして生まれ、オードの気まぐれに踊らされ、
ついには生命の灯火を消したレミネア。
絶対零度の母の元、復讐を誓う青年の肉体には、
母の血を引く証として、精霊回路が美しく走る。
母の優しさと、かつて市場で出会った少女の温かさの
想い出だけが、ベルカインの支えなのだ。

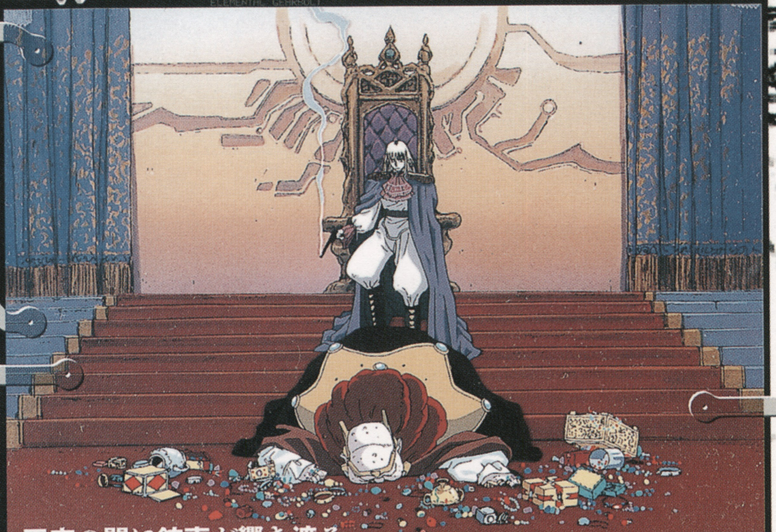


美しい母と精霊回路。

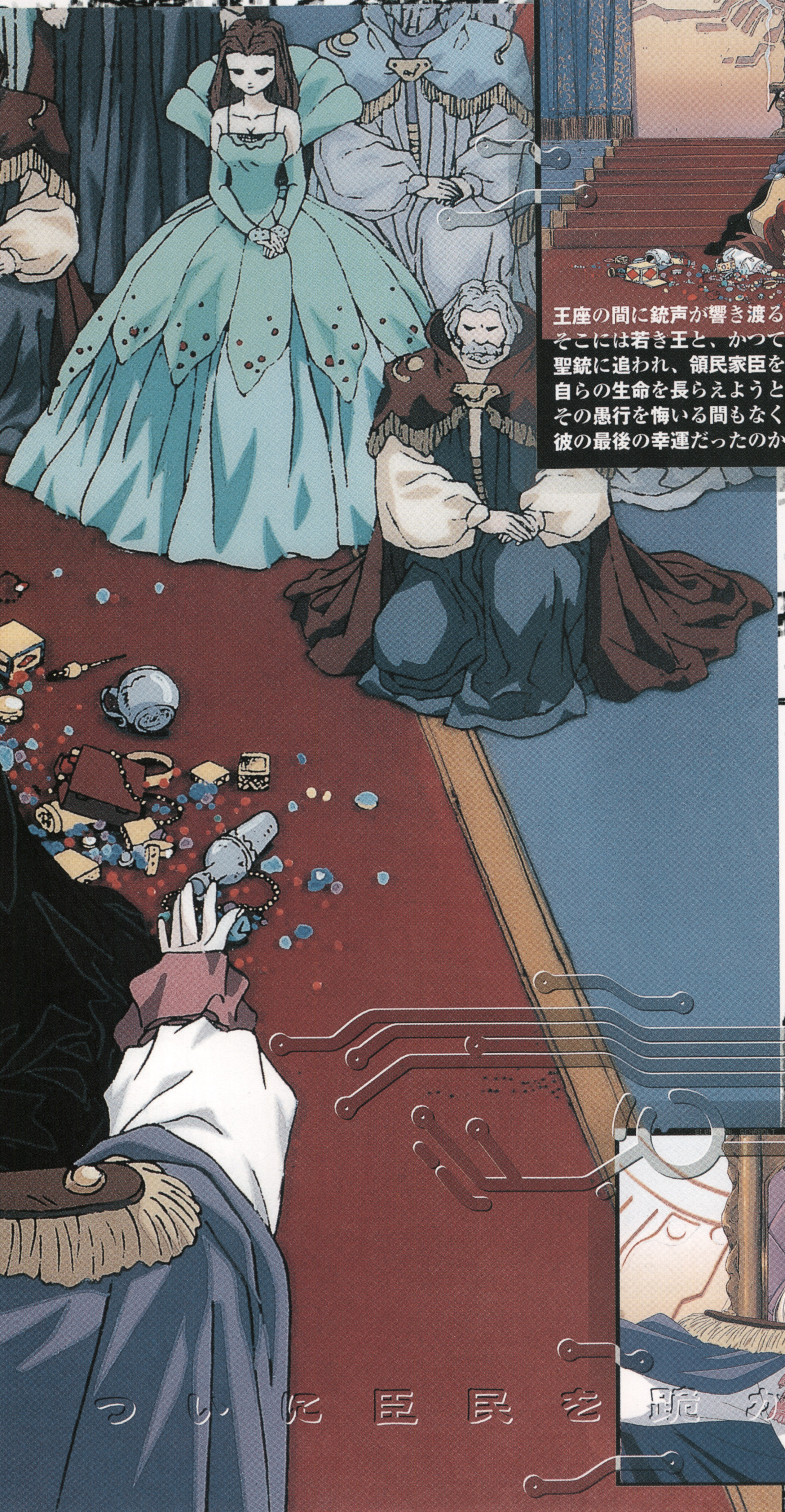


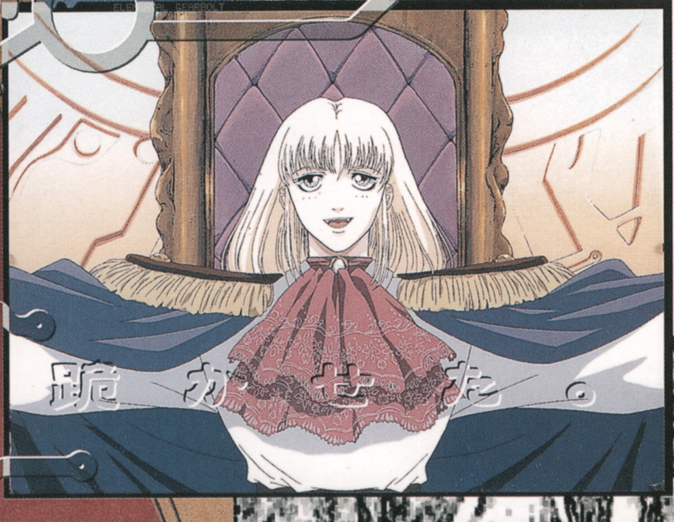
STAGE 5

若き皇太子は、



王座の間に銃声が響き渡る。
そこには若き王と、かつて王と呼ばれたものが横たわる。
聖銃に追われ、領民家臣を捨て、
自らの生命を長らえようとしたジャブグールII世にとって、
その愚行を悔いる間もなく絶命したのが
彼の最後の幸運だったのか。

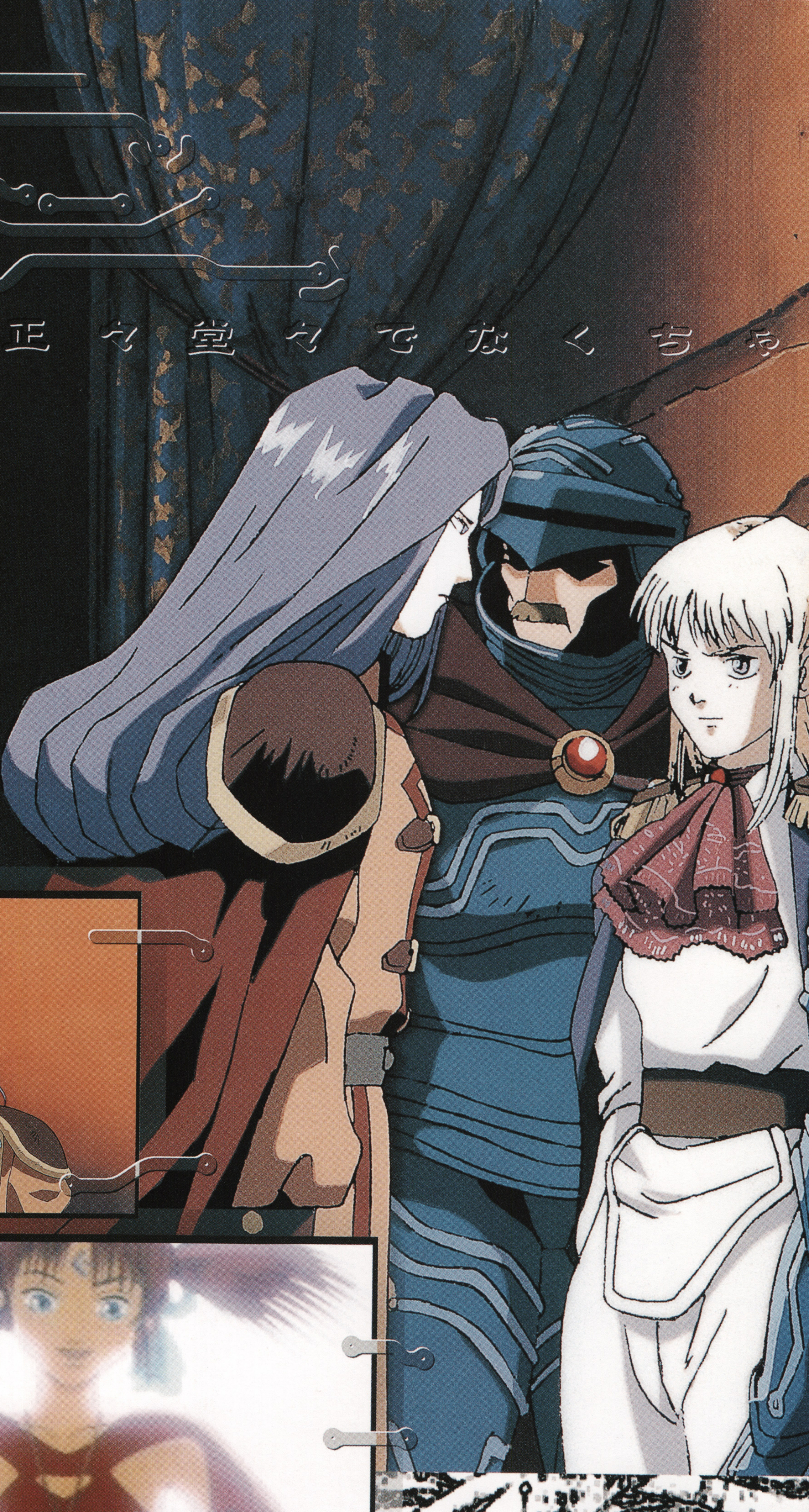


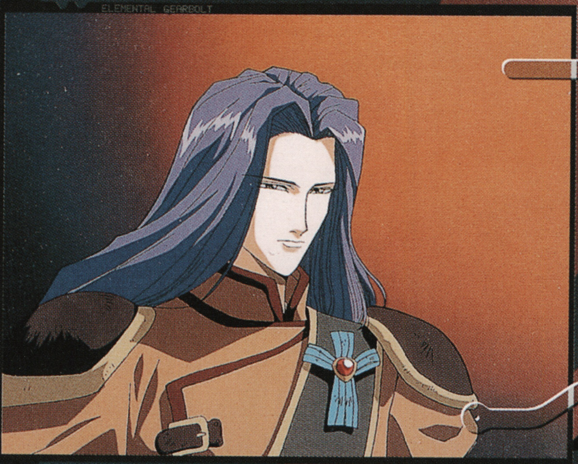


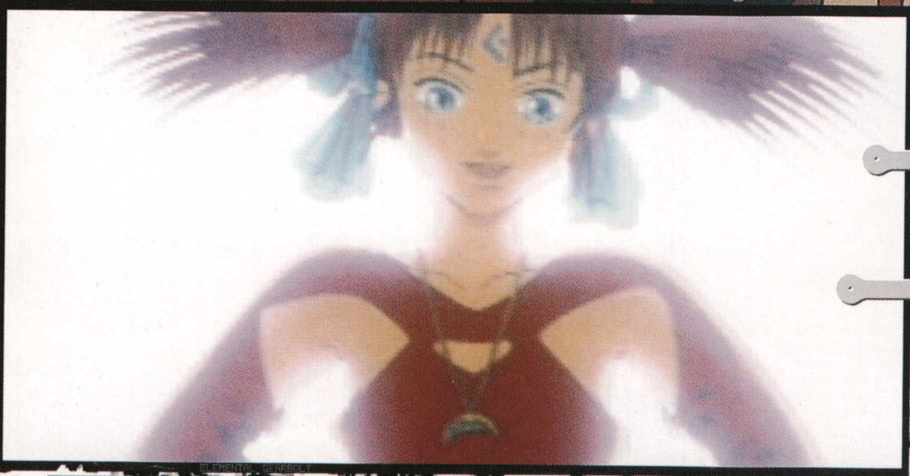
ついに臣民を跪かせた。

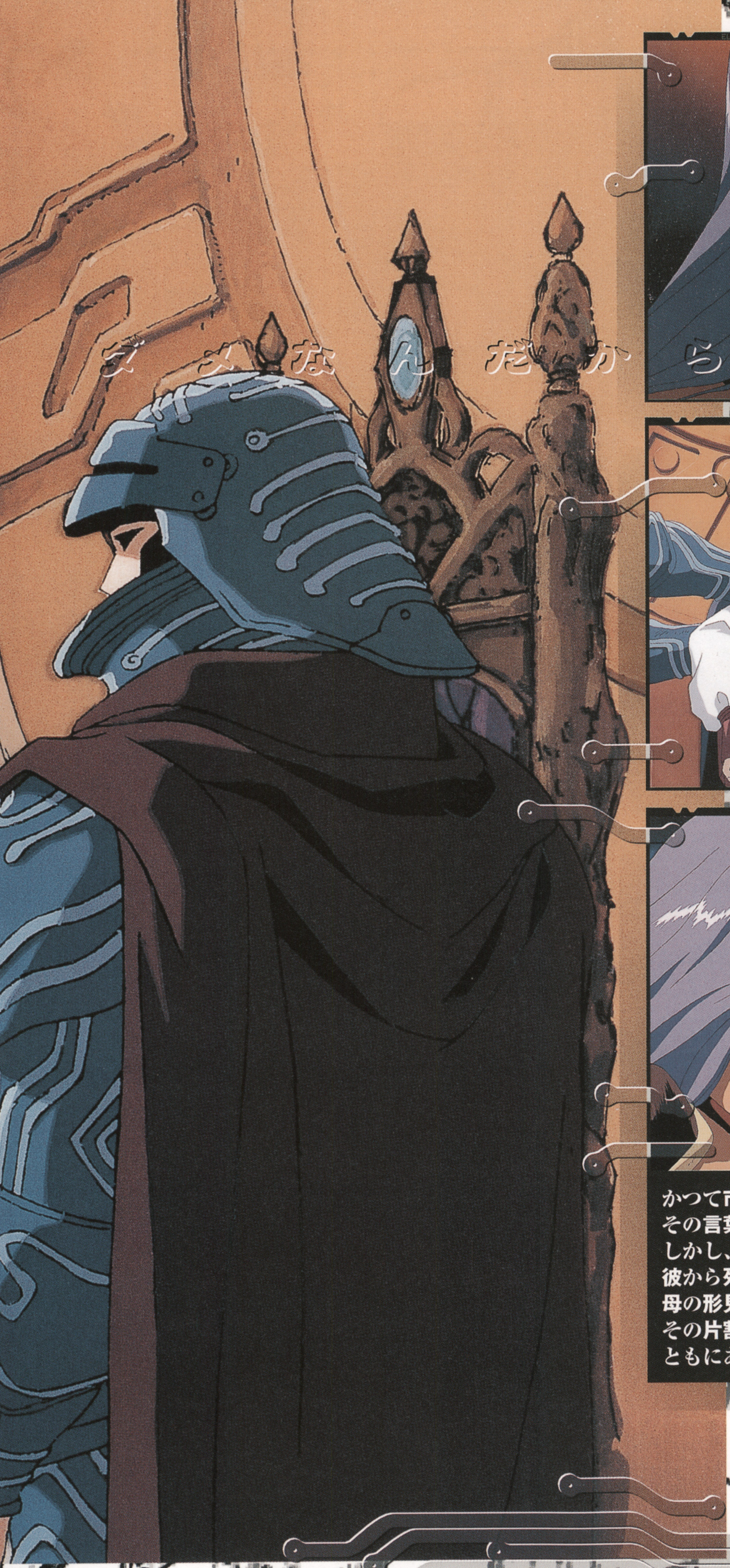
STAGE 6

「男は正々堂々でなくちゃ

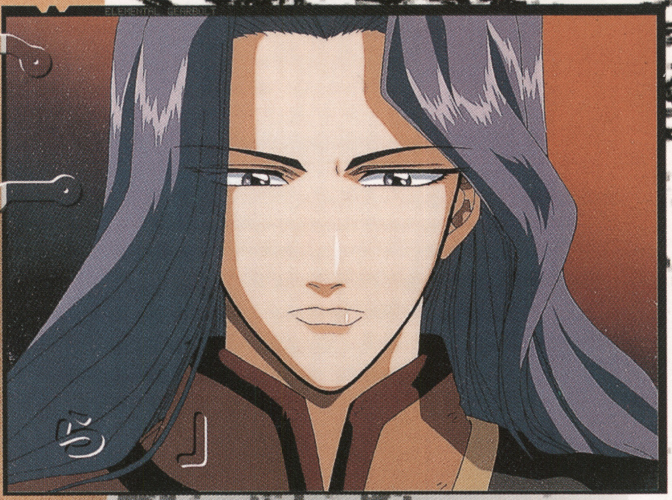


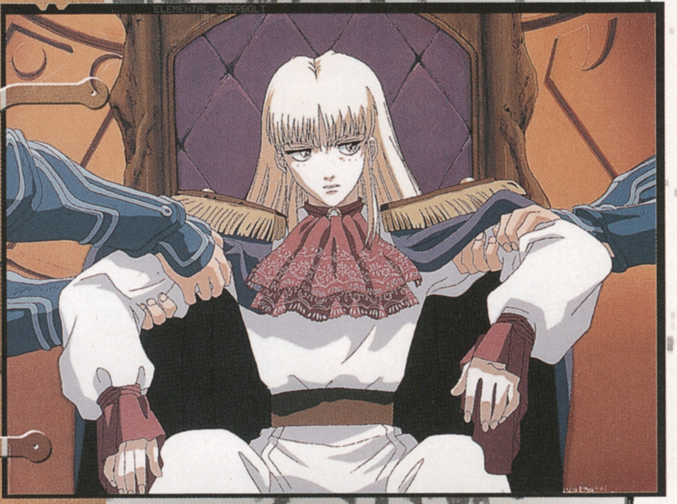


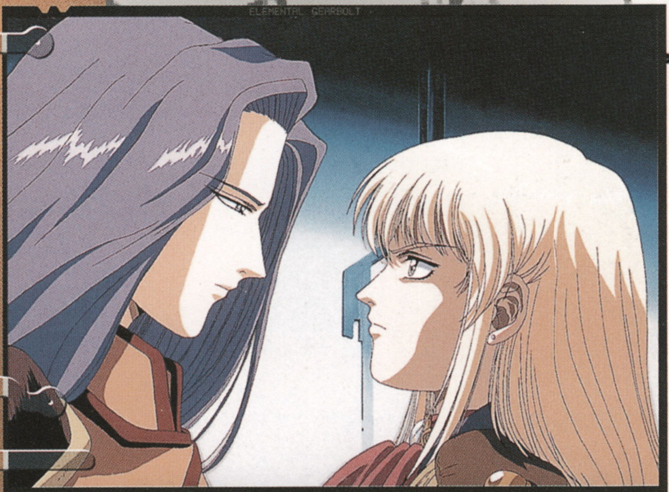




ダメなんだから」



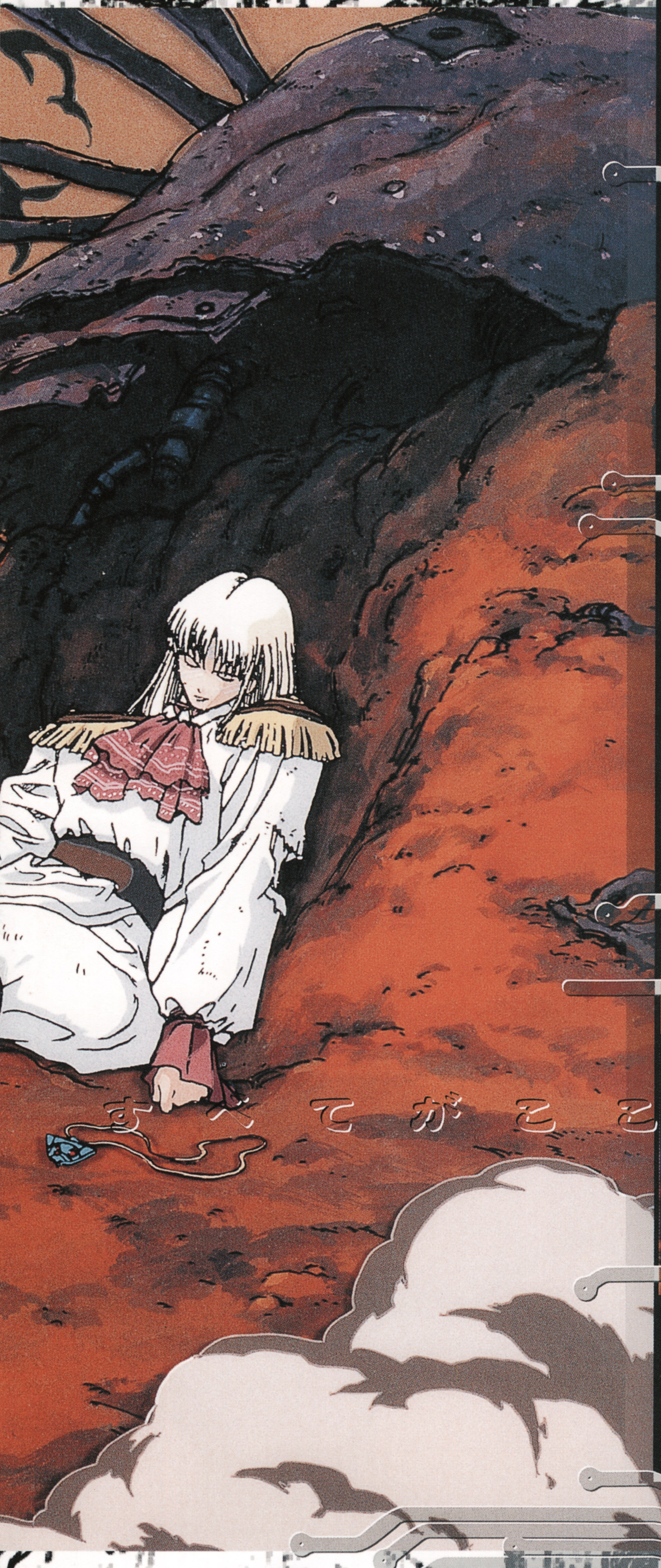


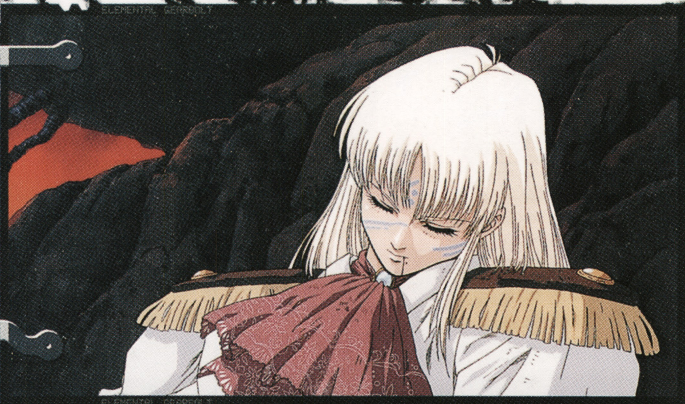


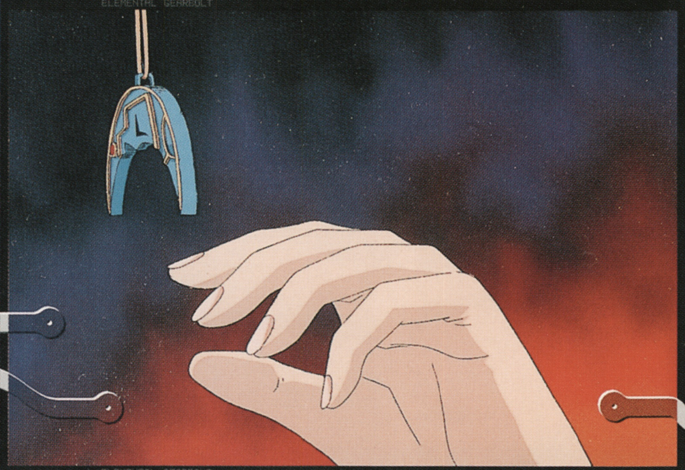
かつて市場で出会った、彼の唯一とも言える友。
その言葉を胸に、戦いから目を背けられない若き王。
しかし、彼の忠実なる参謀は、
彼から死ぬ自由をも剥奪しようとした。
母の形見であるペンダント。
その片割れが、今まさに進撃する聖銃と
ともにあることを彼はまだ知らない。

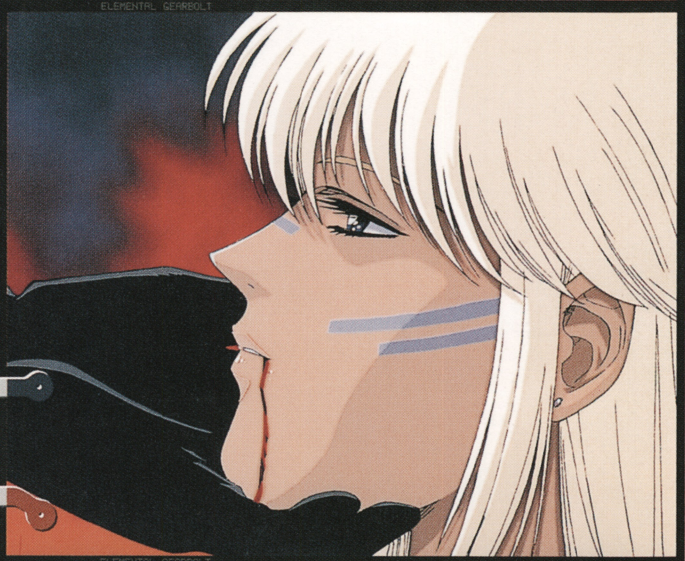



Epilogue
すべてが終わり、





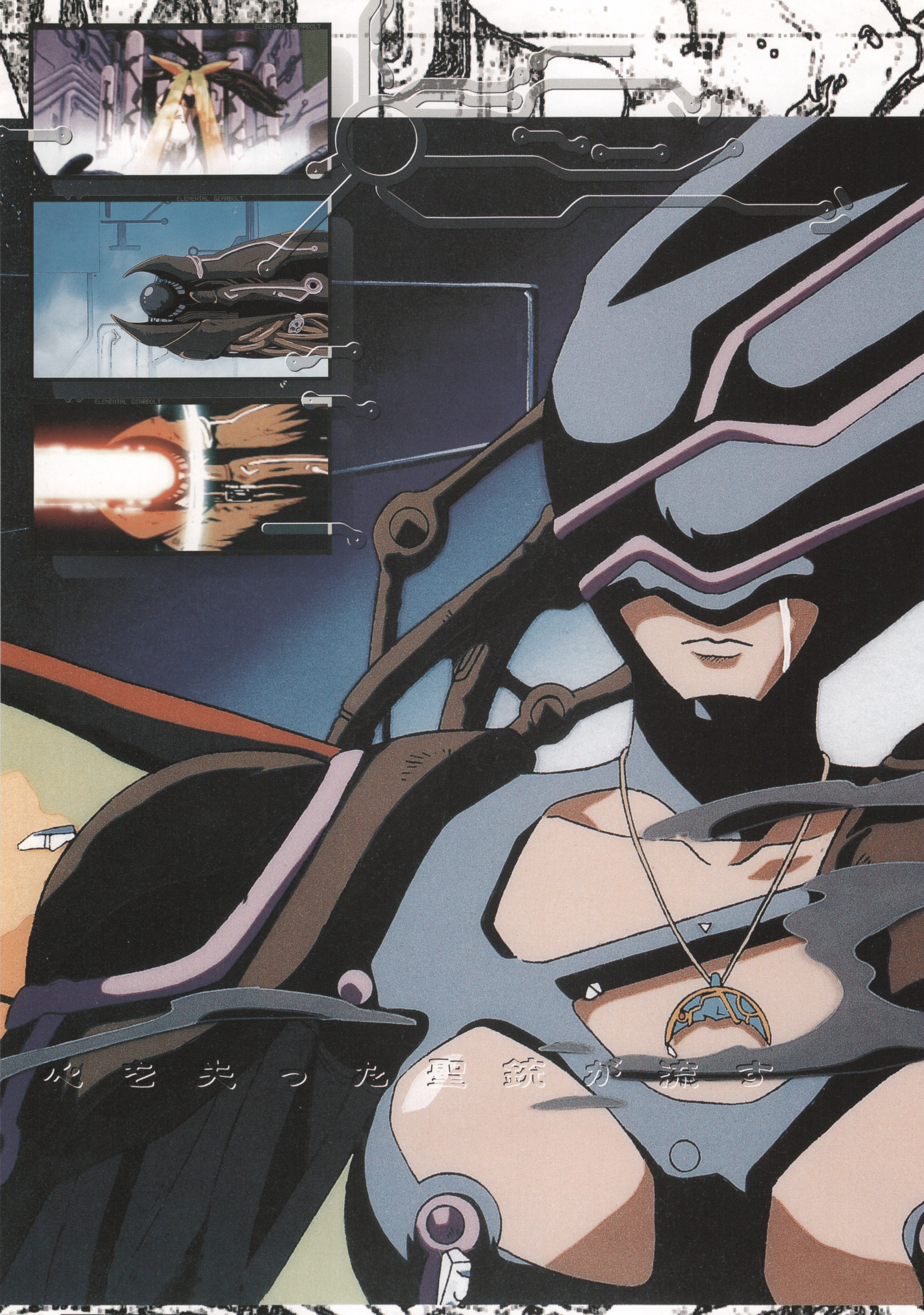






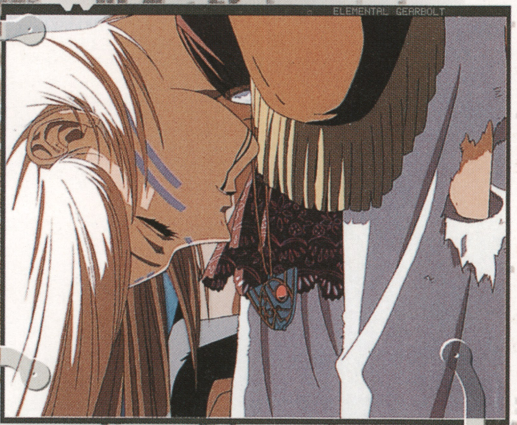
すべてがここから始まる

彼の死は、王都の崩壊を意味する。
それでも彼は戦うことをやめなかった。
ついに戦い破れた彼の目の前に現れた者は、
母のペンダントを持つ戦闘機械であった。
何の感情をも持たないはずの戦闘機械が、
倒れた若き王に手を差しのべる。


心を失った聖銃が流す







一筋の涙

血みどろの戦いが終結し、
聖銃は最後のエネルギー波を放出する。
ネットワークの悲願が、ここに達成された。
理想を夢見た若き王が最期に見たものは、
聖銃の流す涙か、それとも懐かしくて温かい想い出か。
精霊達が静かに、そしてゆっくりと解放されていく。



精霊機導弾前章

群踏の肖像

Written by Yuuri Shibamura　芝村　裕吏

01.1996/6/14 14:26
SK＆ベルカイン

SKは、艶めかしい唇に微笑みを浮かべると、目の前の王子を見た。

緊張しているのか、自分の胸になるべく目を走らせないようにしているのが面白かった。

唇を開く。

「分かりました。援助しましょう」

「本当か」

「ええ。もちろん」

「助かる」

「無論、我々も商人ですからただとは言えません。それなりの代金は必要ですが」

「分かっているつもりだ。なんでも言って欲しい。もっとも、今はまだ貧乏だが」

SKは、微笑を浮かべた。

「王子様。親切心で申し上げれば、お言葉の後の方は蛇足かと思いますが」

「蛇足？」

「……無駄な付け足しのことです」

「なるほど。そなたは不思議な言い回しをする。……威厳がない、と？」

「ふ……でもまあ、そんなところが王子様らしくていいのかも知れません。そうですね。代金の方は、例の遺跡の調査権というところでどうでしょうか」

「そんなものでいいのか」

「あら、文化遺産はお金になるんですよ。そのうち王子様の国が大きくなった暁には、そうですね、100倍位の値で買い戻してもらいましょうか」

「……はは、いいだろう」

「では、商談成立ですね。機兵2000体とその武器は近日中にお届けします」

「設計図面は、こちらの<ねっとわーく>が送る」

「はい」

02.1996/6/14 14:27　田神

小さなヨシアは、毬を取ってと、大きな女の人にせがんだ。

坂道を、転がっていったのだ。

豊かな黄金の髪を持つ女の人は、少しだけ微笑むと毬を取り上げて、投げ返した。

「ありがとう」

ヨシアの声にまた微笑むと、田神は、町中を歩きだした。

鞄が、意志を持つように、あるいは犬のように、空中を漂いながら田神の後をついてくる。

ヨシアが息を飲んでいるのが見えた。

一歩足を踏み出すごとに、周りの風景が、変わっていく。

町並みが少しずつ変わり、そこに居る人々が、ゆっくりと消えて行く。

ヨシアが、かすれるように、消えた。

次に現れた街の住人は、皮膚に奇妙な痣（あざ）を持っていた。

ヨシアの居た位置には、目を丸くした小さな女の子がへたりこんでいる。

この世界の、あの子かもしれない。田神は、そう思って微笑んだ。

ゆっくりと手を伸ばして、助け起こす。

小さな女の子は、一瞬ひるんだような顔をして、次の瞬間には逃げ出した。

移動の瞬間を見られたからか。

田神は、長いまつげを少しだけ伏せると、いつもとは違う微笑みを浮かべて立ち上がった。

いい加減、移動する時には気をつけねば。

考えながら鍔のひろい帽子を被り、歩き出す。

鞄が、その後を追った。

しかし、無意識にやってしまうことを直すのは難しい。

しかし、友人達は、私が移動することを好んでいない。



　しかし……。

「おねえさん」
「おねえさんてば」
　田神は、思考の迷宮から我に返ると、隣を見た。
　大股で自分についてこようとしている、少女がいた。なぜかは分からないが、怒っているようだ。
　田神は、足を止めて少女を見下ろした。
「さっきはラシクテーを助け起こしてくれて、ありがと」
　田神の怪訝そうな顔を見て、少女は後ろ手に隠れている小さな子を引っ張り出して顔を見せた。
　うなずく田神。さっきの子か。でもなぜ怒っているのだろう。
「………」
　まじまじと田神に見られて、少女は少し困った。照れたと言ってもよい。
「それだけ。……じゃあ」
　少女は別の方向に目を泳がせてそう言うと、去ろうとして、やっぱり思い直した。
「おねえさんは旅人なんでしょ」
　うなずく田神。
「宿は？　食事は？　丸腰だけど武器は？　あぶないよ？　それからお風呂」
　言葉の連続攻撃をどう受け止めたのかは不明だが、田神は首を振った。
　少女はなぜか勝利の余裕を見せ、笑った。それを不思議な顔つきで、ラシクテーが見上げている。
「じゃあ、あたいのところがいいね。宿じゃないけど。おねえさんなら今日はサービス」
　微笑む田神。少女も歯を見せて笑うと、この世界の友愛のしぐさであるところの、自分の左胸に手をあてた。
「あたい、ネル。この子は近所の子で、ラシクテー。おねえさんの名前は？　国は？」
　田神は、口を動かした。この世界の言葉は、第3世界に良く似ているから大丈夫だろう。
「言葉、喋れないの？　ターガミー？」
　田神はうなずいた。発音としては60点くらいだが、この世界風の言い回しだと考える。

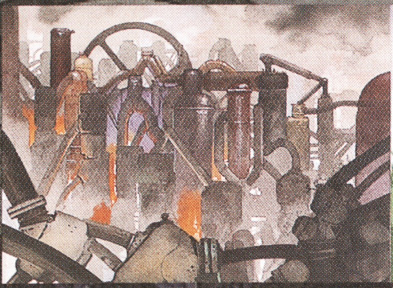
　少女は、なにか言おうとしたが、思い直して言うのはやめた。
　悔やんでも仕方がないし、同情してもその人に迷惑なだけだと思う。
　かわりに笑ってみせた。
「疲れなくていいかもね。謎めいてるし。行こ。案内してあげる」

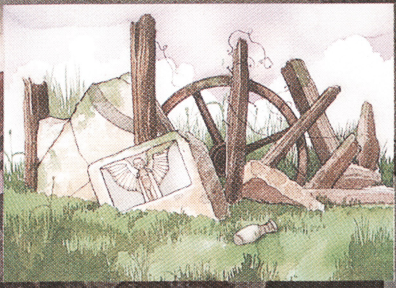
03.1996/6/14 15:20　SK&EF

「あの子をどう思う？」
　SKは、その世界の果物酒の芳醇な香りを楽しみながら、奥の部屋を見やった。
　暗い影の中で、さらに暗い髪が揺れた。
「……いい王子だ。しばらくすれば、良い王になろう」
「妬いた？」
「いや」
　SKは薄く笑うと、男と同じような漆黒の服に腕を通した。
「つまらない人ね。あなた」

「……なぜ、自分を傷つけるようなことを言う？」
　SKの目が、燃え上がったように見えたと思ったその時には、グラスが投げつけられていた。
　男は際立って整った顔を微塵も動かさずにグラスを払う。超人的な反射神経だった。
　横の壁に、血の様な赤がふりまかれる。
「分かったような口をきくな！　この非人！」
　いらえは、なかった。
　男は、全てを見透かすような目で、SKを見る。
　SKはなぜだかそれが、たまらなく嫌だった。

　夜色の瞳に引き込まれそうになって、SKは頭を振る。
　非人め。
「……まあいい。とにかく、我々（フットワーカー）は我々、ブレインワーカーの命令はきかなければ」
「………」





　しばらく考えて、SKは言葉をつづけた。
「……ま、そのついでにあの王子が立派な王様になっても、特に問題はないけど」

　男は、初めて口の端を動かした。
　SKはその瞬間、自分が失言したことに気づいたのである。

04.1996/6/14 15:22　ネル&田神

「どうして鞄を浮かべてるの？」
「おねえさんは、スルナカン？」
「おねえさんは奇麗だね」
　そんなネルのおしゃべりを伴奏に、田神は街を歩いた。
　山を覆うように築かれた街の、ここは最下層のようだった。雑踏。
「ここにはね、オードもスキカも居るけど、結構仲良くやってるよ。ま、種族は違うけど貧乏なのは同じだから」
　もの珍しそうに周りを見る田神にネルはそう言って笑った。このおねえさんもきっと貧乏に違いないと思った。
　田神は少しだけ微笑んだ。
　左腕につけた多目的リングが、この世界の住人であるスキカ、オード、スルナカンの情報を田神の網膜に映し出している。

オード　　…支配種族　第５世界人からの移民と推定。
スルナカン…従属種族　先住第４世界人。現在はほぼ絶滅。<彼>との接触可能性あり。
スキカ　　…オード・スルナカンの混血。社会的立場はスルナカンに準拠。

「もう少しだからね。疲れた？　こっち。早道」
　人の庭だの食卓などを横切って、ネルはどんどん田神を引っ張って行った。
　煙にむせながら、どこのなんだか分からない肉を焼く住人が、田神を見上げて驚く。
　ずいぶんこりゃべっぴんさんだ。

　鉄を鍛える音が近づいてきた。
「ここ。あたしの家。金物屋なんだ。修繕もするけど……とうちゃん！」
　笑うネル。
「ああ？」
　奥から顔を出す半白のしわ深いごつい顔。
「お客さん。今日、泊りだから」
「……わかった」
　それだけ言うと、ごつい顔は引っ込んだ。再び金属音が聞こえはじめる。
「気にしないで。いつもああなの。根はやさしいけどね」
　いつもの調子と言った風で、ネルは言った。一緒に居た小さな女の子を家に帰す。
　耐久力にひどく不安はあるが、一応二階建てになっているその家の階段をあがる。
　一階は仕事場である。
「こっち」
　シーナ！
　先行して二階の扉を開けたネルは、笑って叫んだ。
　怪訝そうな顔でのぞきこむ田神。

　ネルが、ネルに抱きついていた。

05.1996/6/14 15:27 イアル&ベルカイン

　イアルは、隣を歩く若き王子を見やった。
　自分の代わりに光を歩く男。こうして下町をお忍びで歩いていても、映える男。
　自分が男娼まがいのことをしていた間、王子としてちやほやされていた男。弟。

　………。

　イアルは、ためいきまじりに苦笑しながら頭をかいた。
　つくづく自分に似合っている役だと思いながらも、本





質的な違和感を感じる。

（元々のんびり屋だった僕には向いてそうも無いよ、フィー）

彼は心の中で、今や自分の一部とも言える、死んだ幼なじみに呼びかけた。

そんな姿を横目で見ながら、彼の異母弟にして主は、怒ったように口を開く。

「どうした」

「……いえ、何も」

「変な男だ」

そう言っておいて、しばらく考えるベルカイン。自分の口調がきついことに気づいたのか。

「そう言えば、猫は、元気か」

思っていることとは全然関係ないことをベルカインは口に出した。

「ええ、元気ですが。この間、子供を生みましてね」

「……本当か」

一瞬だけ、嬉しそうな表情をしたベルカインを見て、イアルは思わず抱きしめたくなる衝動をこらえた。難しそうな表情をする。

「はっ」

「……そうか………。それよりも報告書の件だが……」

イアルは、ベルカインの言葉を聞き流しながら、復讐者か、それとも副官か、それとも優しい兄か、自分がどの役をやりたいのかを沈思しはじめた。

ベルカインが、その表情を見て突き放されたと感じているのも知らずに。

06.1996/6/14 16:31　ネル&シーナ

「そうだ、紹介する。この人、ターガミー」

突然抱擁をやめると、ネルは田神を紹介した。なにごとも素早い性格のようである。

「ターガミー、この人。あたしの妹。オードに見えるけど、あたしと同じスキカ」

「おねえちゃん」

「いいよ、別に。この人はそんな人じゃないから。挨拶」

しばらく姉の言ったことを考えた後で、シーナは頭を下げた。オード風の挨拶。

「……シーナです。よろしく、ターガミー」

田神はうなずいた。

「ターガミーは喋れないの」

そうシーナに向かってネルは言うと、今度は田神を向いて口を開いた。

「双子なんだ。そう、これ食べる？　シーナは？　水、飲む？」

返答する暇すら与えずにネルは、部屋を出ていった。水を汲みに行ったに違いない。

シーナはしばらく考えた後、また頭を下げた。

「ごめんなさい。姉はあんな性格でご迷惑をかけてます」

田神は微笑んだ。

間。

「………」

「……あの。なんでもないです。ごめんなさい」

田神は、うなずいてみた。

間。

間は、ネルが戻ってくるまで続いた。

07.1996/6/14 20:00
シーナ&イアル

その日の夜、シーナは丹念に化粧をして身体の痣……先天的な精霊回路を隠すと、オード貴族達の舞踏会に出ていた。

シーナの養父母は王国でも有数の富豪だったのである。

それも、元々は貧民街からの叩き上げということもあり、人種的な偏見に対しては寛容であった。シーナは恵まれていたと言えよう。

そのかわりと言ってはなんだが嫌なこともある。それは例えば成り上がりとして後ろ指をさされたり、あるい

は舞踏会に出ることだったりする。
　同じ騒がしいのでもシーナには姉や下町の人間達のほうがよかった。
　シーナは、ため息をついた。ドレスもあんまり好きではない。
「退屈そうですね」
「……え、はい」
　そう言って話し相手を見たシーナは顔を紅くした。
　相手は今回の舞踏会の主賓である、王子の片腕、軍警察の副司令官だったのである。
「し、失礼しました。イアル様」
「いえ、私も退屈していました。地方貴族も浮遊島の王都に住む貴族も、芸がなくて困る」
「は、はあ」
　イアルは笑った。なんだかフィーに似ている。
　人の良さそうなところと、ドレスをあまり好きそうでないところが。
「ご、ごめんなさい」
「いえ」
「踊られないのですか」
「あまり、上手くないんで。特に、速いのは……」
「なるほど」
　うなずきながら、イアルは考えた。父殺しを弟にさせ、弟を孤独な王者に追いつめようと考えている極悪人には似合わないことだと。
「ごめんなさい」
「あやまらなくてもいいですよ」
　こちらが本来の自分かも知れない。地方の田舎貴族の娘と、陰謀でもなんでもない会話をしている自分こそ。
「………」
　隣の少女が、息を飲むのが見えた。同じ方向に視線を走らせる。
　談笑の円。その中心に、王子が居た。
　少女はその光景を見つめながら、顔を紅くしている。
　やっぱりこの少女も王子を慕っているのだろうか。普段自分たちが蔑み、鞭を打っている種族の人間なのに。
　………。
　沈思するイアルの隣にいるシーナの方は、もう少し複雑だった。
　確かにベルカイン王子のことは、ずっと遠くから眺めているだけで幸せではある。
　ひょっとしたら、自分に声がかかるかもしれないと思わなかったと言えば嘘になる。
　でも、見てしまったのだった。王子の胸に、姉のペンダントの片割れが輝いているのを。
　あの日のことを覚えているのか。まさか……。
　同時に彼女は、姉のことも思った。ネルに至っては王子が王子であることも知らない。
　でも。
　胸が、うずいた。なぜ私は王子のことを姉に教えていない？
　………。
「あの」
「どうしました？」
　イアルは、思考を中断して少女を見た。
「夜風に、あたりませんか？」
「は？」
　予想外の一言。王子と会わせてくれじゃないのか。
「……ご、ごめんなさい。その、そういう意味じゃなくて」
　シーナは、顔を真っ赤にしてそう言った。貴族の娘達が良く使う意味ではないと。
「いや、そういう意味の狼狽じゃなかったんですが……」
　王国一つを手玉に取ろうとする人間が情けない。一体何をやっている。
　そう考えながら、そういえば名前を聞いていない。イアルは、そう思った。

08.1996/6/14 20:16　ネル&田神

　月夜、か。
　この世界の月は、中央世界のそれよりも、ずっと大きく見えた。
　調査部が調べたところによると、ウスタリ・ワールドゲートによる重力レンズ効果のせいで大きく見えるだけだという。位置的には中央世界のそれと変わらないと。



だとしたら、あれは幻の月。自分と同じ虚構の存在。
田神は、ぼんやりとそう考えながら、屋根の上で通信機を取り出した。

発　世界調査局情報武官　NO11821
宛　世界調査局・第4世界探査部

本世界に＜彼＞の痕跡あり。
外世界の大規模介入の可能性を発見する。
返答乞う。

本官は調査を開始す。

ターガミー？
自分を呼ぶ声。田神は、通信機でもある＜それ＞を鞄に入れた。
1分もしないうちに、天窓を開け、ネルが顔を出す。寝間着姿である。
「何をしてるの？」
田神は、月を指差した。
「……月を、見ていたの？」
田神は、うなずいた。
「そっちに行って、いい？」
田神が返事をする前に。ネルは天窓から屋根の上に這い出した。
あぶなっかしい足取りで、田神の側に座り込む。
田神は手を伸ばして、ネルを支えた。
「ありがと」
二人で、月を見上げる。
夜風が、月光に輝く田神の黄金色の髪を揺らした。

「……奇麗だね」
ネルは、田神を見て言った。
うなずく田神を見て、ネルはその言葉が別の意味に取られたのを知ったが、苦笑して月を見上げた。
「昔ね。ターガミーと同じ髪の人と遊んだことがあるんだ。まだ、本当の父さんが生きてた頃」

ネルは、瞳に月を映したまま、また口を開いた。
「どうしてるのかな。忘れてるだろうな……」
そう言いながら、ネルは無意識の内に、胸に下げたペンダントに手を触れた。

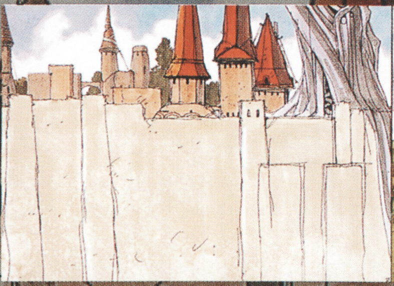
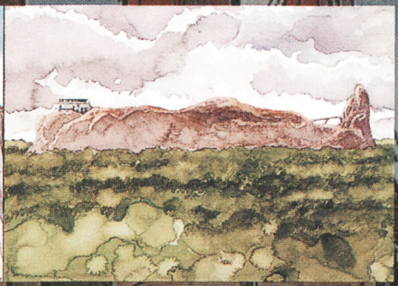
田神の表情を見て、ネルは笑った。
「アハハ、ごめん。似合わないよね。こういうの」

09.1996/6/14 20:16　ベルカイン

ベルカインは、田舎貴族の娘達に囲まれて辟易している。
田舎だろうとなんだろうと、貴族は貴族だった。
こいつらと話をしていると、疲れる。
だがまあ、豚どもと顔をあわせるよりはましか。
そう考えながら、ベルカインは無意識の内に、胸に下げたペンダントを握った。
夜が明けるのは、いつか。

10.1996/6/15 6:04　田神

その日の朝、田神はベットに寝そべったまま、＜移動＞した。
窓の外の風景が、巨大な聖堂から近代的なビルへ変わっていく。
部屋が、木製から石組み、そして複合材料へ変わっていく。
近代的にはなったが、同じ程度には古ぼけたベットから立ち上がり、何食わぬ顔で田神は窓から飛び降りた。
遅れて鞄が、よろけながらもついてくる。
この世界から飛行機かリニアで目的地に＜移動＞して、もう一度戻ったほうがいい。
田神は、そう考えた。

11.1996/6/15 6:07　EF

その日の朝、EFは同衾しているSKを起こさぬように気をつけながら、服を掴み、＜移動＞した。

………。

何も言わず、漆黒の服に袖を通す。

この服は、この世界では軍服に見えるかもしれないが、まあいい。

12.1996/6/15 12:55　田神

田神は、地下に広がる遺跡を歩いた。

後ろについた鞄が、今も残留する精神波を感じて、揺れている。

………。

かつては寺院だったそこから、中央にいたる広場に向かう。

ここにも、あるはずだった。

あった。

広場の中央にそびえる柱。

記録柱に手をついて、田神は柱を見上げると、念を送った。

青い燐光が、田神から流れ出る。

記録柱の表面に描かれた精霊回路が、燐光を通して動きはじめた。

映像が、流れ込んでくる。

田神は、目を伏せた。そうしても、何の意味もないのに。

「彼」が、ここに封じられている？

田神は、瞳に悲しみを浮かべたまま顔をあげた。

柱は、何も答えない。

ただ、過去にあった事実を、正確に伝えるだけだった。

もう二度とこの悲劇を繰り返さぬように。もう二度と、我々の様な人間を生まぬように。

それは、かつてこの遺跡の住人だった者達が残したメッセージだった。

「期せずして同じところに、着いたようだ」

「………」

田神は、涙を拭いて振り返った。

漆黒の服を纏った男が、歩いて来る。服と同じ漆黒の髪を、総髪にしている。

鞄が、揺れた。田神の側に寄る。

田神は、まっすぐな瞳で男を見た。

「……よもやとは思っていたが、まさか同族が来るとは思わなかった」

男は、無表情にそう言った。

13.1996/6/15 13:21　田神&EF

………。

田神の視線が、黒服の男に注がれた。

「念話か。あまり良い趣味ではない」

そう言いながら、男は右腕に装備した銃を除装した。

神経の接合部をはずし、ホルスターに収める。

「どうやってここまで来た……と言いたいところだが、大体の想像はつく。第5世界経由だな」

「………」

「今の名は、EF。お前は世界調査局の者か」

田神の視線が、EFの目に注がれる。

「……そうか。では、最後の質問だ。……ここにあるものを、知ったな」

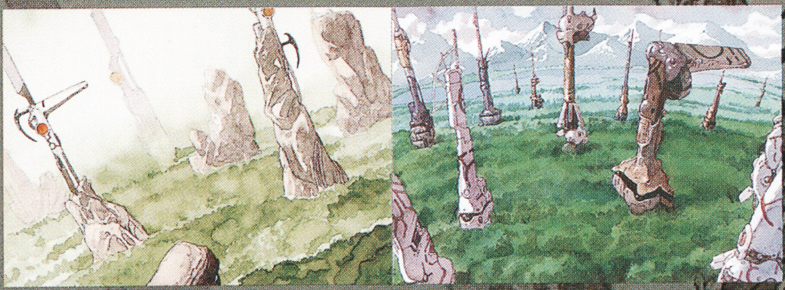
「………」

EFは、銃を抜いた。

田神はとっさに＜移動＞を行った。

EFの前で姿が薄くなり、消える。

EFもまた、＜移動＞を開始した。



14.1996/6/15 13:55　田神&EF

田神が現れたそこは、第5世界での＜遺跡＞だった。ただこちらの世界では、地下ではない。それだけが違った。

青空から浮かび上がるように、田神と鞄が現れる。

続いてEFが現れた。

鞄が、割れた。

聖銃が、飛び出す。

回転しながら、もはや己の一部となった＜プレイヤー＞へ飛んだ。

キャッチ。

田神は、身を翻すと誰よりも速い速度で聖銃を向けた。

聖銃が、うなりをあげて光弾を放つ。

閃光、爆風。帽子が飛んだ。

田神は、聖銃が発した閃光に目を細めながら、発射モードをセレクトする。

田神の網膜に映し出されるウインドウから選択。

重力弾。

田神は反撃が来る前に高く跳びながら、周囲に視線を走らせた。

この世界には無いはずの機械の兵達が、同じくこの世界に無いはずの機関銃を撃ちながら迫ってくる。罠をしかけていたのか。でも、どうやって。

考えながら田神は、敵の数を数えた。その数は希望的に見ても、100はある。

規則正しい足音が、田神のアドレナリンの分泌量を爆発的に高めはじめる。

15.1996/6/15 13:55　田神&EF

聖銃が、主人のアドレナリンを感知して目を覚ました。

聖銃から伸びた触手が田神に接合し、田神に、疑似視覚情報を与える。

精神波。

田神は、長い髪をたなびかせて、後ろに飛んだ。

爆発。

発生した爆風を、聖銃は危険と判断した。2発、3発とバラージ射撃がなされ、爆風が相殺される。

田神は破片をマントで防御して着地。そのまま跳ぶと超人的な脚力で壁を蹴ってさらに跳んだ。

聖銃が、殺気を精神波として捕らえ、接合部を通じて田神にささやいた。

殺気から恐怖に変わるそれを感じながら、田神は引き鉄を引いた。

地面が重力弾で陥没する。今、命が断ち切られた。

田神は表情を殺して意識を遠くに飛ばした。

二丁の聖銃が、＜プレイヤー＞の悲しみを受けて、歌を歌うのを感じる。

聖銃が泣いている。

田神は、二発目の重力弾を放ちながら、そう思った。

聖銃の悲しみは、歴史の悲しみ。聖銃の涙は、運命への呪い。だから聖銃は、運命に逆らう。

風を追う者達が、壁に埋め込まれた16の聖銃を発見した時、遺跡に彫られていた碑文を、田神は前の＜プレイヤー＞の知識を通じて知った。

聖銃が、接合部から田神の脳に情報を送ったのか。

そう思う間もなく、曳光弾の輝きを残して、敵の機銃弾が田神の右と左に連続して着弾した。跳ぶ田神。50mはあろうかという城壁すれすれに跳躍。城壁があげる土煙の抗議を無視して城壁のでっぱりを足がかりに、田神は身を翻して聖銃を放った。

精霊回路を利用した機兵達が、発生した重力にねじ曲げられて崩壊する。

風と塵が、重力点の中心に向かって渦巻く。

田神は、静かに聖銃を虚空に向けた。

「声を奪われたな」

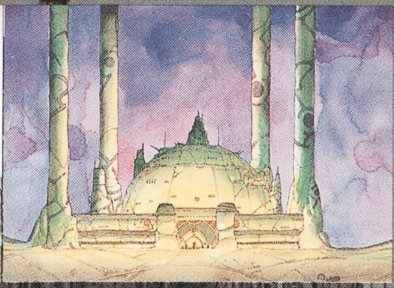
EFは、漆黒のマントをはね上げて、田神よりさらに高く跳躍していた。その端正な顔に、微笑みが浮かぶ。

夜よりも暗い銃口が、田神の額に向けられていた。もう一つの、聖銃。

「答えろ、なぜ、中央世界に味方する。我らには共通の敵だろう」

我らという響きに、懐かしい心情を示す語尾変化をつけながら、EFは言った。





コンマ数秒が、無限の長さに感じられた。
相手の聖銃が、互いの脳を超加速させている。急激に周りの速度が落ちていく。
「我らになされたことを、忘れたわけではあるまい」
悲しい精神波。
時の呪縛が、放たれた。
田神は落下軌道をとりながら、聖銃を天に向けた。
目が、EFに訴える。
EFは、静かに笑った。
涙が、出た。聖銃の悲しみが流れて来る。

二丁の聖銃が、同時に火を吹いた。

16.1996/6/15 13:56 田神&EF

地面が、割れた。
溶岩流が、一気に噴き出す。
弾丸が地脈を貫いたか。
ほぼ同時に天が割れた。
厚い雲が一発の銃弾で同心円状に払われ、青空が現れる。
田神とEFの長い髪が、巻き上がる風に踊った。
「どんな方法であろうとも、その世界が幸せになる方がいいに決まっている！」
叫ぶEFに、田神は、聖銃を放った。それが回答だった。
EFの持つ聖銃が、自動的に迎撃弾を発射して田神の弾丸と接触・相殺して消滅する。
EFは間髪入れずに次弾を放った。その反動でさらに高く舞い上がり、青い空に漆黒の服を飾る。
田神は、溶岩の噴出で崩れ落ちていく長い城壁に着地、崩落するよりもさらに速い速度で走りながら、聖銃を向けた。
射撃。
EFもほぼ同時に射撃。
同時に着弾し、爆発が起きる。
田神の左腕が、回りながら飛んだ。大きな破片に切り飛ばされたのだった。

聖銃が痛みを和らげる麻薬成分を大量分泌する一方、本体にある遺伝子情報から＜プレイヤー＞の腕を急速再生しはじめる。
田神の眼が、聖銃に乗っ取られて意識とは違う方向に向いた。
居た。
EFが、聖銃を構えている。
田神の歯ぎしり。
これでは、勝てない。
田神は、撤退することを決意。世界移動を行いながら、足止め用に聖銃をフルパワーで射撃する。

17.1996/6/15 13:57 SK

SKは、一人で昼食を食べながら、地震に遭遇した。
スープが顔と服に派手にかかるのを不快に思いながら、腕の多目的リングに意識を集中する。

> 情報：600km先で地震。M6.4。s波なし。人工地震。
> 原因：第5世界で戦闘の可能性あり。D兵器の使用可能性あり。

EF？

18.1996/6/15 18:06 田神&ネル

「ターガミー！　どこにいってたの？　それより、そこ、怪我してるじゃない」
田神は、堰を切ったように喋るネルにされるがままに、治療を受けている。
新しい腕はもう生えたので、残りはかすり傷だった。
頭の中で、この世界の地図を描く。
王国に敵対する共和国があった。
援助するなら、そこだろう。
どちらにせよ、本部と連絡をとらねばなるまい。



19.1996/6/15 19:06 SK&EF

「で、どうなったの？」
SKは、この世界の麺を食べながら、EFを見た。彼女の母世界と同じ箸を使うところは、この世界を気に入っている理由の一つである。
「逃げられた」
「実も蓋も無いわね。機兵を100も連れていってそれだったの」
「……向こうにも、風を追う者がいた」
「言わなくても分かるわ。ゲートを使わないで移動したんでしょう。そうでなかったらこちらで分かるもの」
SKは、言うかどうか一瞬迷ったあと、口を開いた。
「それが、見えていたの？　それとも非人同士の超感覚？」
「どうかは分からない。我々の予知は第6世界のそれとは違う」
「………」
「ブレインワーカーに連絡したほうがいいだろう。おそらく、戦争になる」
SKは、EFを見た。
「世界同士の戦い？　ずいぶんハンサムみたいね。<彼>は」
「……そうだ」
EFがまじめそうに答えるのを見て、SKは冗談じゃないのかと思った。
EFは、背中を壁に預けたまま、沈思している。
(……ウスタリ・ワールドゲートは我々が確保するとして、この近くのワールドゲートは、ラーウ・ワールドゲートか。セントラルは遠すぎる)
彼は、SKの冷たい視線に気づいて口を開いた。
「どちらにせよ、線が細すぎる。代理戦争になるな」

20.1996/6/16 4:55 ベルカイン

王子は、目をつぶっていた。
夢を、見ていたのだった。
何度もその光景を思い出しては、そのたびに、今日を生きる活力を得る。

いかなる精霊がそれをなし得たのか、その流麗な顔に、長身の男の影がかかった。
薄く目をあける王子。人が近づくだけで目が覚める習性を身につけたのはいつからか。
イアル……副官が、そんな彼の心の動きを見透かすように、抑制の利いた声で告げた。
「……王子、お目をお覚ましになられませ、そろそろ王都につきます」
「……今、何時だ」
王子は、額にかかったくすみひとつない黄金色の長髪をかき上げると、不機嫌そうに副官を見た。
イアルは前席の操縦士に指示を出しながら同じ空色の瞳で見返す。
「5刻と84。もう少しで夜明けになります」
「そうか」
右と左に並ぶ小窓を閉ざすブラインドが一斉に開かれた。
その日最初の陽光が、王子の髪を燃えるように輝かせる。
翼の生えた蛇のような飛翔機が雲の上に出たのだ。
無意識に、胸のペンダントを眺めながら、王子……ベルカインは顔をあげた。
意識が、はっきりしつつあった。
優しい少年と言った面影はなりをひそめ、野心家にして希代の軍略家としての表情がベルカインの面差しに現れる。
「イアル」
「はっ」
うやうやしく頭を下げる副官。ベルカインは立ち上がりながら、ペンダントを納め、言った。
「あの豚どもの相手をするための準備を」
「はっ。報告書の草案は出来ております」
手回しの良い副官に対して、ベルカインは薄く笑った。
それは、いつものベルカインであった。

To be continued.

CONCEPTUAL DESIGN WORKS OF ELEMENTAL GEARBOLT



難解にして深遠なる『精霊機導弾』の世界。
本章では、その謎深き世界をよりよく理解するために、
キャラクターデザインを手がけた米田仁士氏が描き起こした設定画と、
原作・芝村裕吏氏が米田氏に宛てて書いた設定資料を収録した。
ゲームの中では触れられなかった裏設定、
本編に登場しなかったアイデアスケッチなど、
プレイヤーが求めて止まない情報が、ここにある。



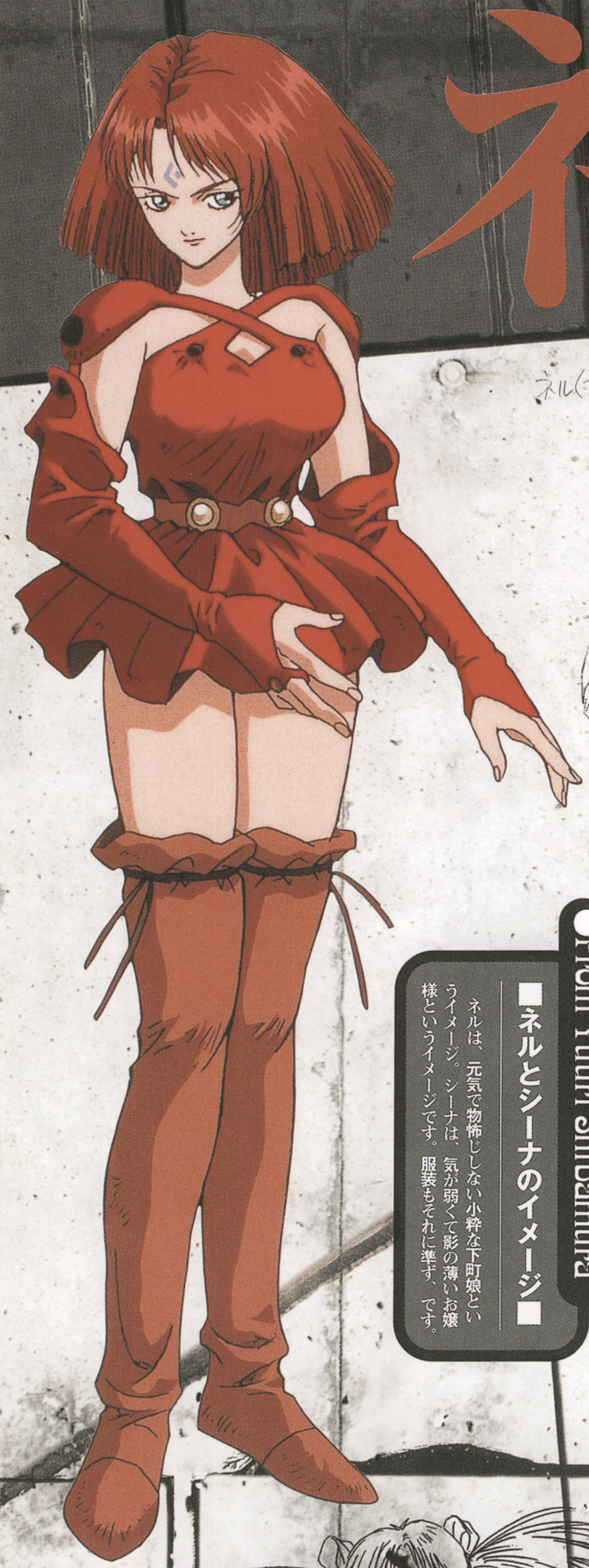
●From Yuuri Shibamura

このコラムには、芝村裕吏氏が、米田仁士氏に設定を伝えるために発行したデザイン発注メモを収録しています。

■KeyWord

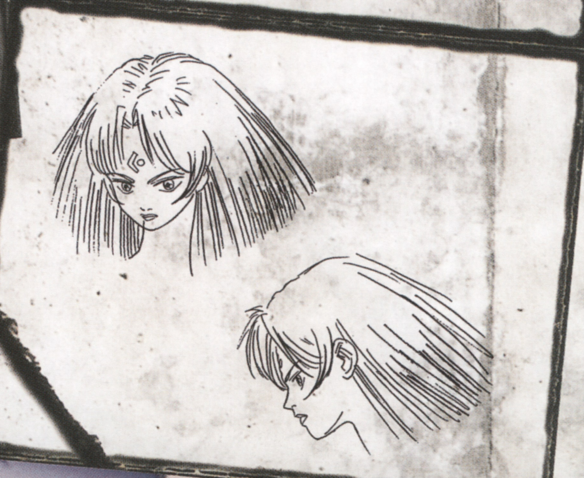
このコラムでは、原作をより深く理解するために設定されたキーワードを解説しています。

ネル
Nell



男勝りで活発なスキカの少女。妹のシーナとは対照的な性格。身長は160cm、体重は44kg。ネットワークの反乱により聖銃と化し、王国にスキカの復讐攻撃を仕掛ける。



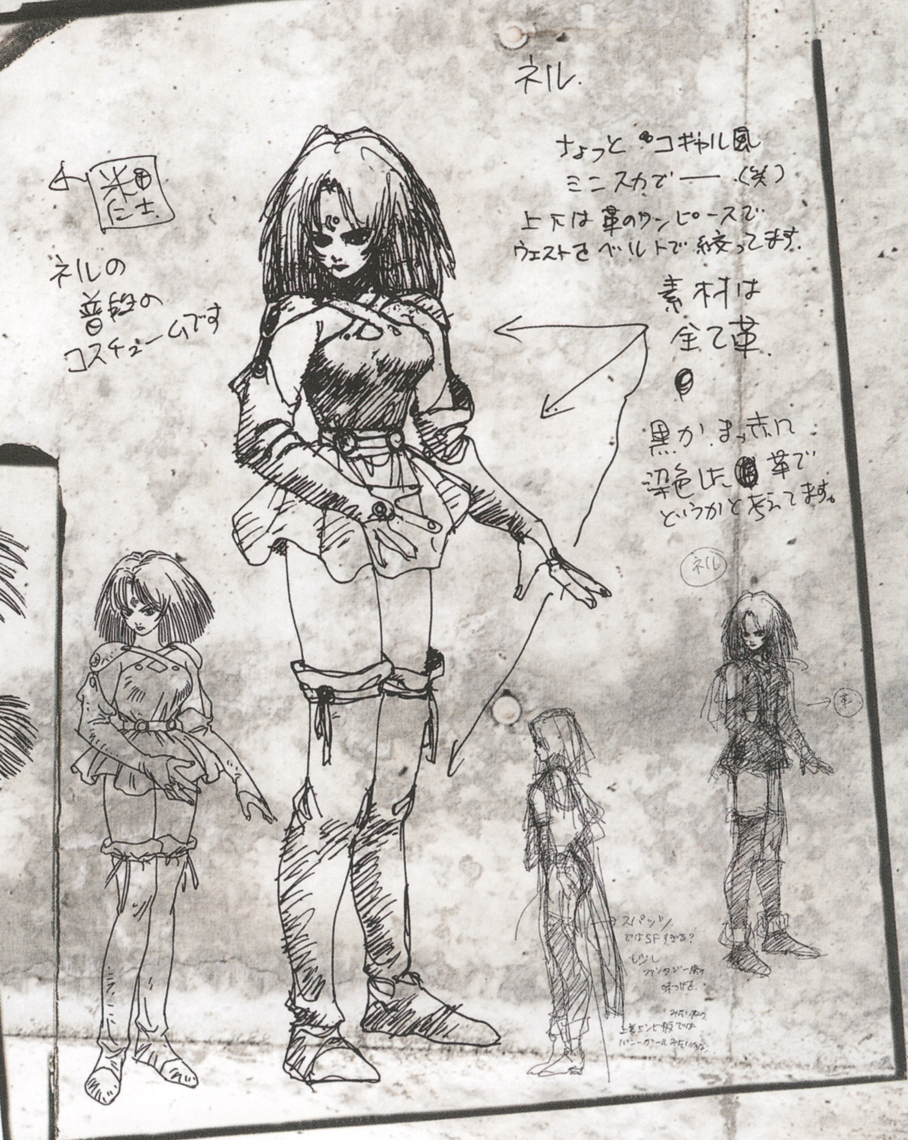


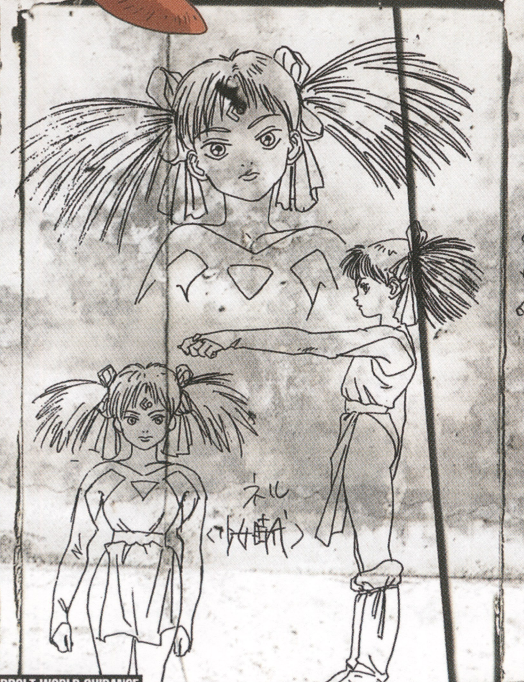


●From Yuuri Shibamura

■ネルとシーナのイメージ■

ネルは、元気で物怖じしない小粋な下町娘というイメージ。シーナは、気が弱くて影の薄いお嬢様というイメージです。服装もそれに準ず、です。







■ネルとシーナの戦闘コスチューム■

本ゲームは聖銃こそが真の主人公です。ネルとシーナは聖銃の一部分と考えてデザインしてください。

ネルとシーナは聖銃の使い手ではなく、聖銃に支配されて、その「制御・運動機構」の一部として聖銃という＜武器システム＞に組み込まれているというのが本来の設定であり、その意味で言えば、ネルとシーナはその手に持った聖銃に＜美しく＞食われて、消化（昇華）されています。

聖銃が目的（囚われた脳達の破壊）を達成するために、死亡した双子の身体をデバイスとして再生・利用し、短時間の内に体表・体内組織の精霊回路（我々の世界ではDNAにあたる）を都合の良いように書き換え（リライトし）、自分を効果的に使うように使い手を改装したのが戦闘コスチュームであり、装甲は聖銃の外装の一部が根を伸ばして楯化したものか、聖銃の外装と同じ材質に皮膚が改装されたものか、それらが美しく溶け合ったものが外見上の特長です。

別に服装は、全裸でも構いませんし、死亡時の服の一部が残っていても構いません。センサー系は銃のそれを使用しますから、目は焦点を結んでいなくても構いません。

翼は、背中を改装した部分から発生する、光を乱反射させる半透明のビーム系のフィールドです。トンボ系昆虫の羽根を意識してください。

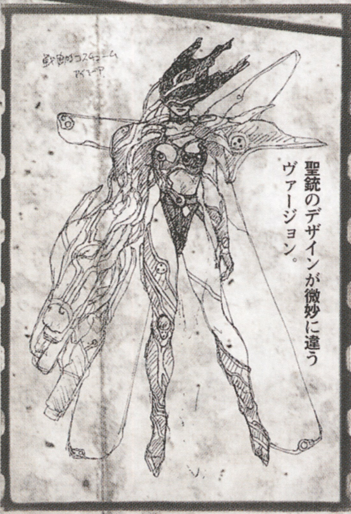
聖銃と聖銃になった人間の基本は、「おぞましい、だがそれでもなお圧倒的に美しい」です。これを強く意識してください。それはどこか異教的……宗教的な匂いがします。

そして聖銃の中心は腕に持たれた銃の本体です。これが破壊されない限り、肉体側がどう破壊されても必ず再生します（銃が記録している情報を元にクローニングします）。

設定では、ネルは蒼い聖銃の外装に金の精霊回路。シーナは赤い聖銃の外装に銀の精霊回路です（これはあくまで宗教的なオマージュであり、変更していただいてもいっこうに差し支えありません）。

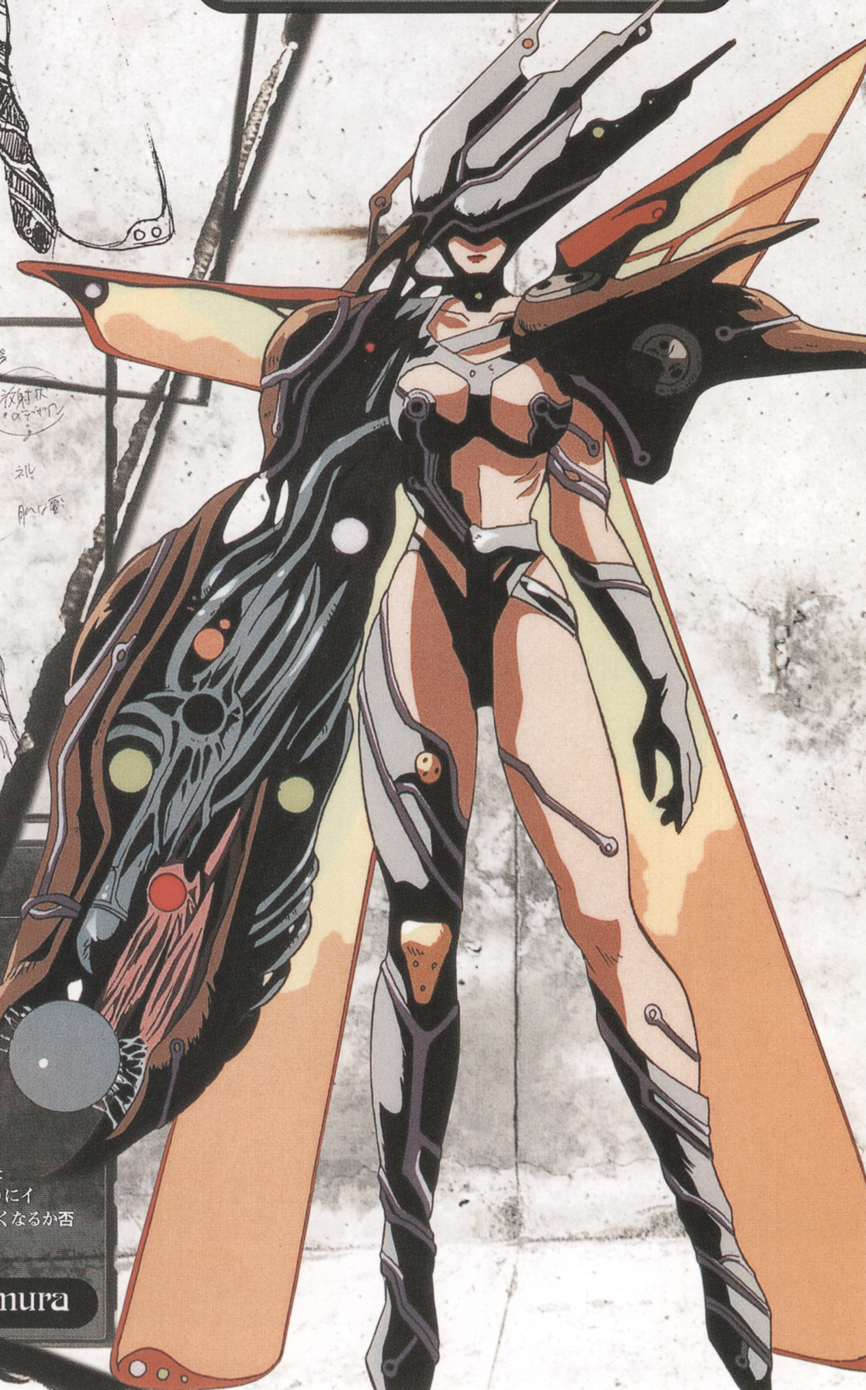
精霊回路は生体ベース、聖銃ベースを分け隔てせずにひとつのものがプリントされています。

●From Yuuri Shibamura




聖銃のデザインが微妙に違うヴァージョン。





■設定■

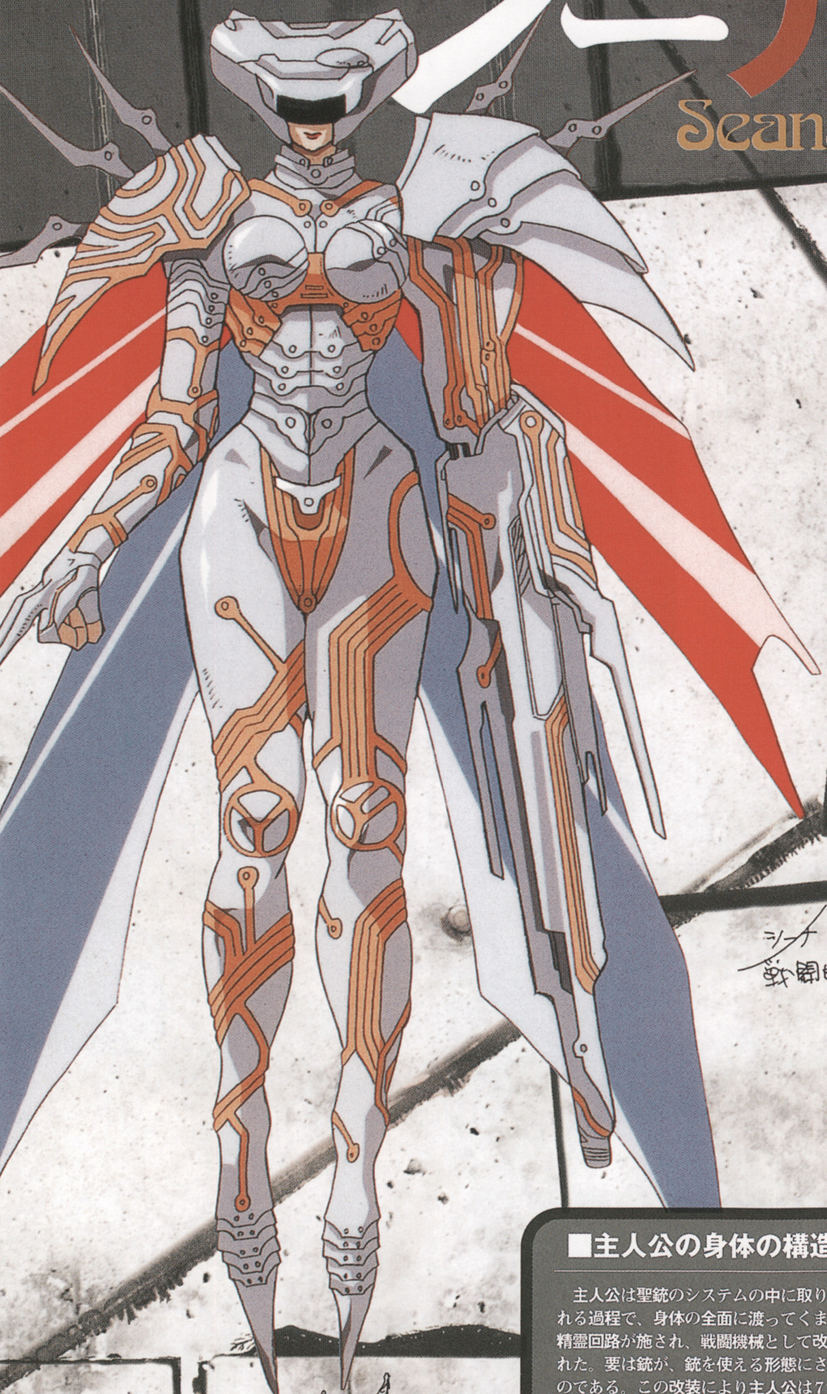
イメージは北欧のヴァルキュリーとイングランドのフェアリー達。戦闘妖精である。

悲壮感とセクスシンボルというフォーマットを両立させるとこうなるのではなかろうか？

身体のプリントに関しては賛否両論あろうが、へたなそれでない限り、それなりにインパクトはあると見た（美しくなるか否かはデザイン次第だが）。

●From Yuuri Shibamura

シーナ
Seana



KeyWord

■聖銃■

名称　　聖銃「Np-03　天照」「Np-03b　月読」
サイズ　75cm
重さ　　1.5kg

Tagamiがネットワークに供与した自己成長する武器で、精霊機導弾を発射する射撃武器。本世界の技術力を超える*セダーとファーの技術を融合して作られた世界外品。風を追う者の武器。

聖銃は、内部にワールドゲートを持っており、別の世界のエネルギーをこちらの世界に引き出して放出することで稼動している（別の世界は寒くなる）。故に聖銃と呼称される。

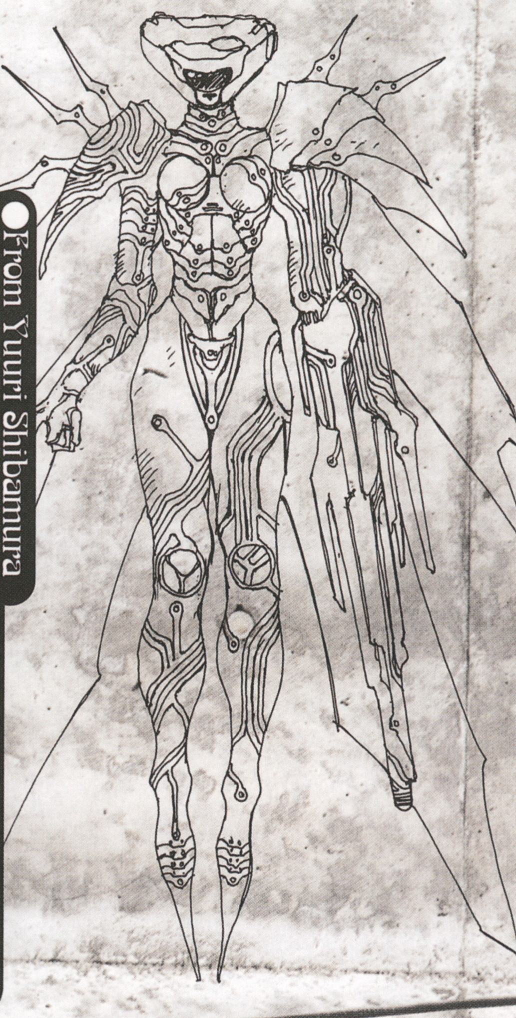
自らの存在する世界の技術力を吸収し、自己を強化して成長する機能を持ち、ユーザーの管理をも行う。イメージは、「生きている冷たい機械」である。

7つの世界で最も完成形に近い武器にして、世界最高の破壊力を持つ最強の個人運用兵器である。

物語終了後、東方世界でこの銃を見た者はいない。

オリジナルの製造は、精霊機導弾の400年後の世界。





●From Yuuri Shibamura

■主人公の身体の構造■

主人公は聖銃のシステムの中に取り込まれる過程で、身体の全面に渡ってくまなく精霊回路が施され、戦闘機械として改装された。要は銃が、銃を使える形態にさせたのである。この改装により主人公は7世界でも最高クラスの戦闘力を保有するに至る。

主人公は痛覚神経を切断され痛みは感じず、恐怖や度を過ぎた怒りは脳の一部を麻痺させることで最低限に押さえられている。

腐敗のはやかった内臓は、すべて死んでいる。聖銃は戦闘終了までに栄養を補給する必要はないと考えた。

骨格構造にも精霊回路は形成され、強化筋肉繊維が繰り出す内部疲労と応力負荷に耐えられるようになっている。

運動機能は極限にまで高められパワーも増大しているが、しなやかな運動性能を維持するため筋肉の量は改装前とほとんど変わらない。ほっそりしている。

皮膚は可動部を除いて硬質化し、一部は装甲化している。自己再生能力あり。肉体が損傷を受けても24時間以内に再生する。

高運動能力を維持する莫大なエネルギーは聖銃を通して供給される。

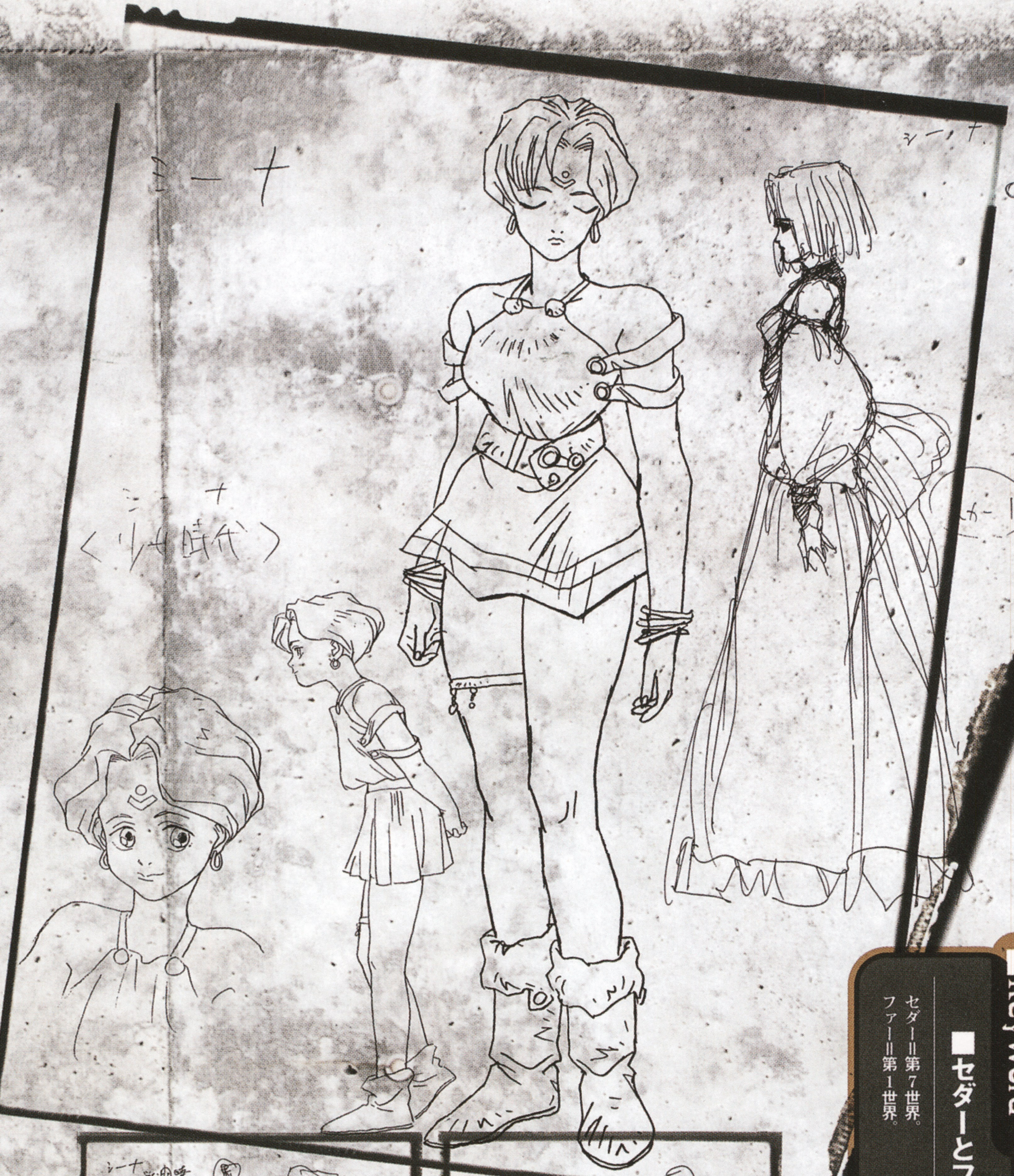
体温は47度。脳はこの熱にさらされると死んでしまうので頭部だけ冷却液が注入されている。

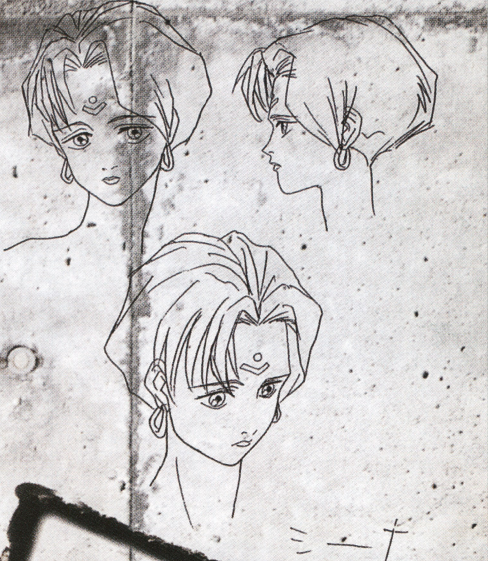
この身体は48時間で自己崩壊する。聖銃が割り出した作戦の最大終了時間と同じ。



➡戦闘時コスチュームアイデア

⬅戦闘時コスチューム





■KeyWord

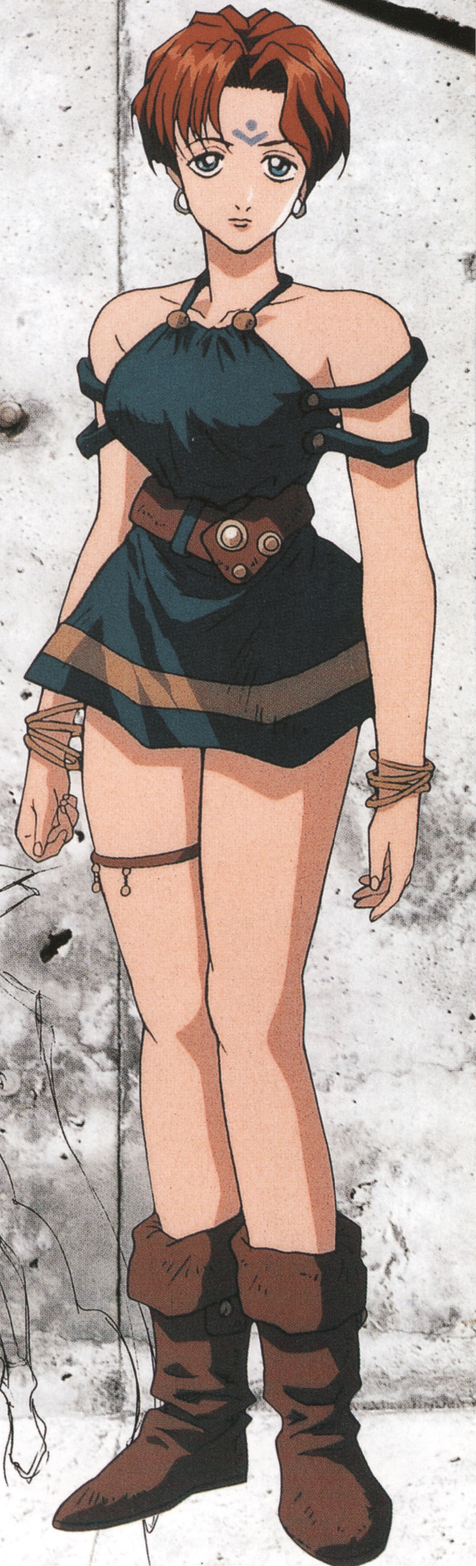
■セダーとファー■

セダー＝第7世界。
ファー＝第1世界。



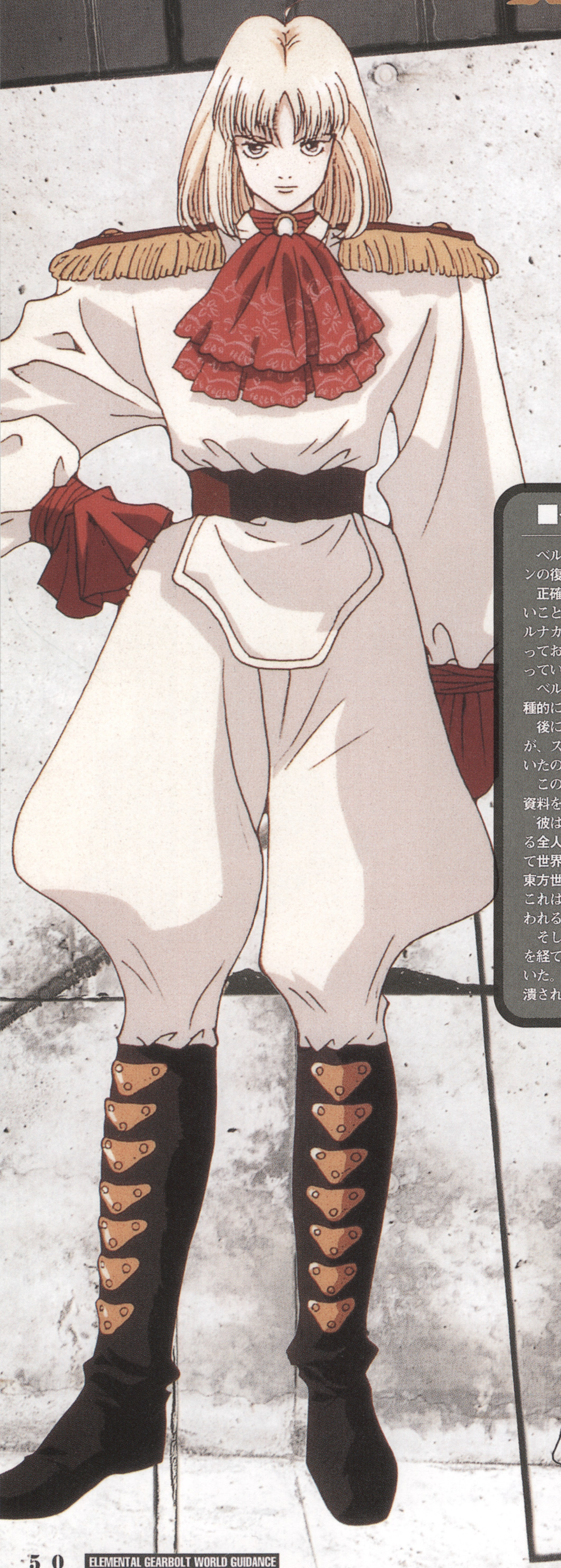


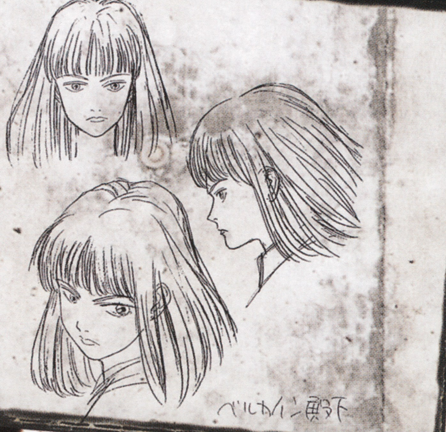
様々なデザイン案が出された。
そのひとつ。

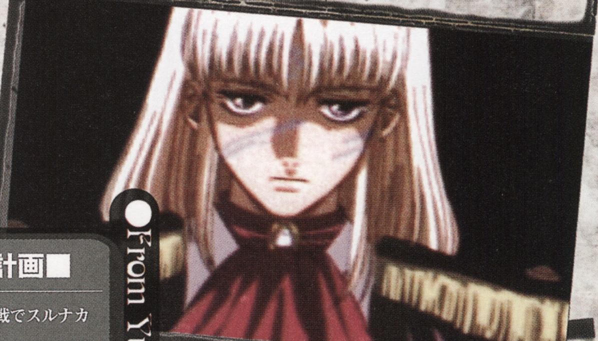


ベルカイン
Bellkine

オードによって構成される王国の王子。多少独りよがりの気があるが、正義感と自信にあふれ、自分に向けられる好意に対して敏感で、恩義を受けた場合、それを忘れることはない。己が父のようにならないよう、鉄の自制心で律している。







●From Yuuri Shibamura

■ベルカインの計画■

ベルカインは二段構えの作戦でスルナカンの復権を目論んでいた。

正確に言えば、ベルカインはどんなに酷いことをされても暴力を使おうとしないスルナカン（生前の母も含む）に苛立ちを持っており、それに乗じるオードに怒りを持っていたのである。

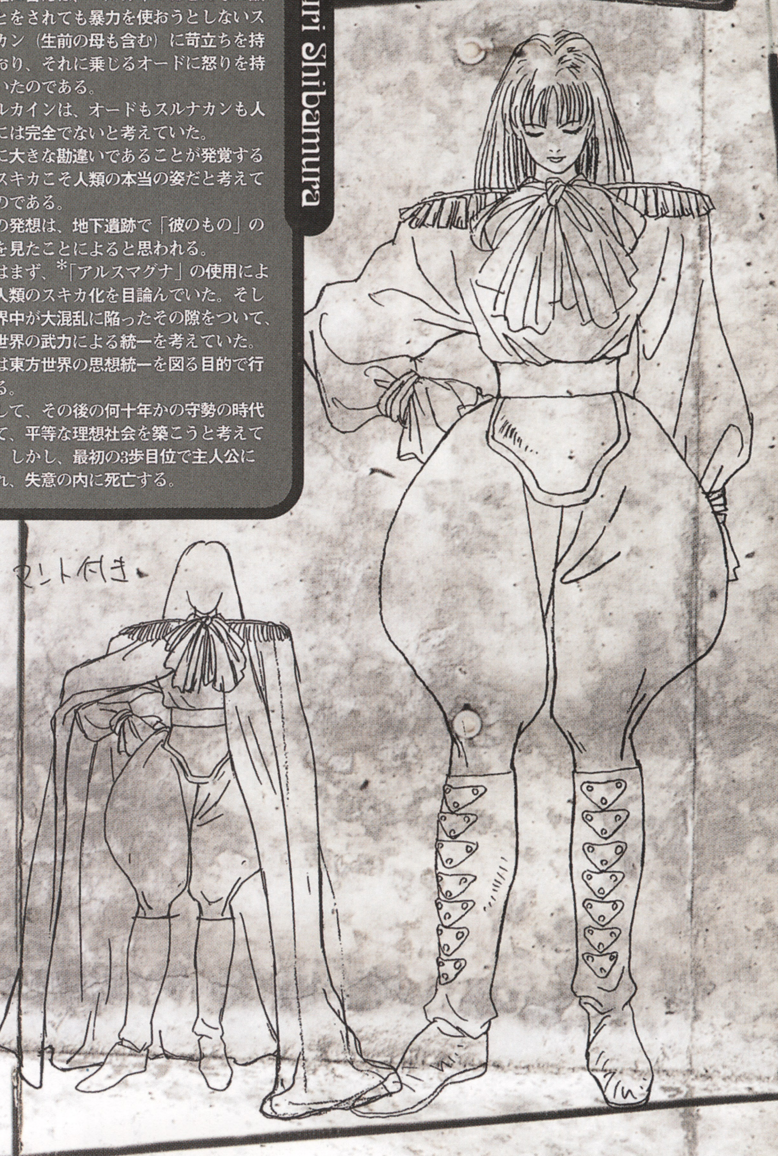
ベルカインは、オードもスルナカンも人種的には完全でないと考えていた。

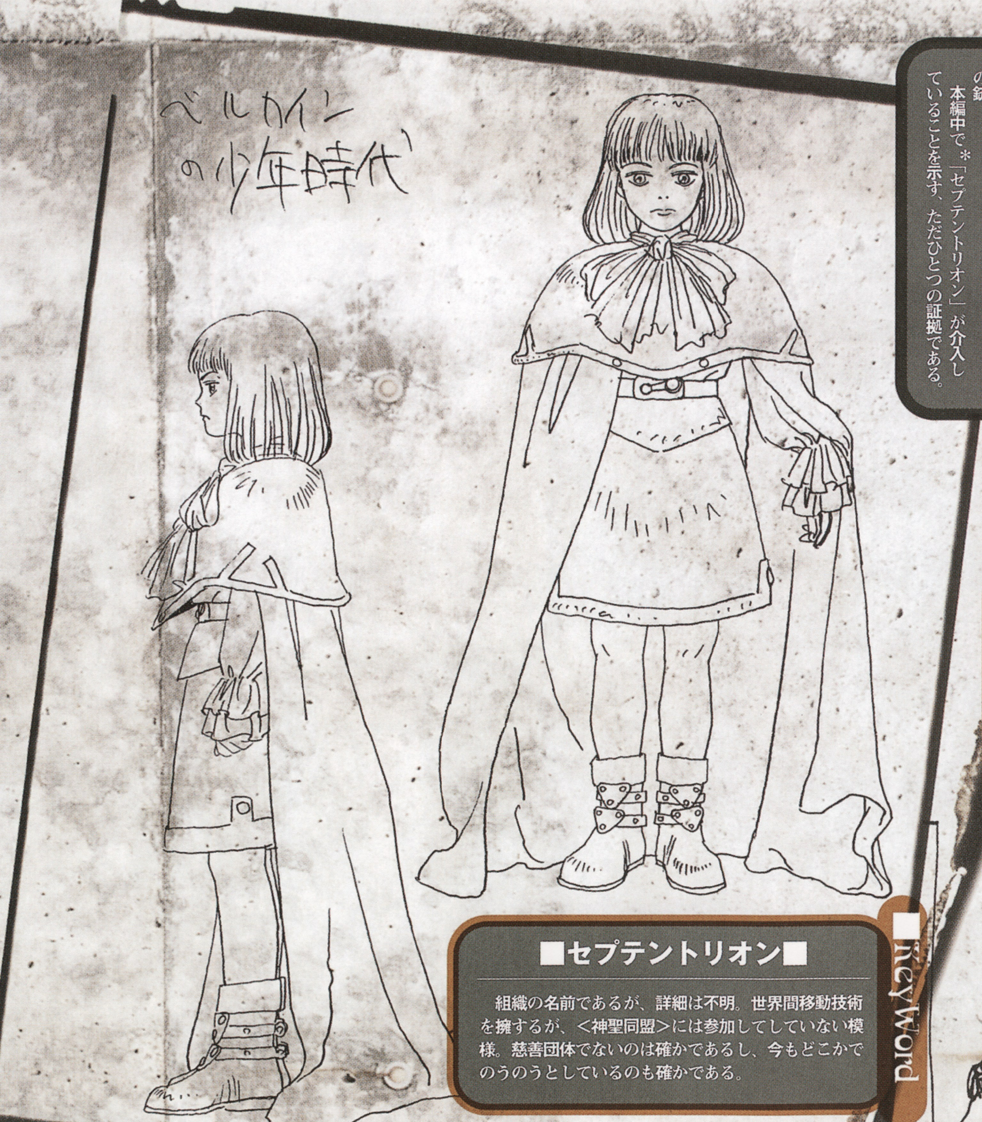
後に大きな勘違いであることが発覚するが、スキカこそ人類の本当の姿だと考えていたのである。

この発想は、地下遺跡で「彼のもの」の資料を見たことによると思われる。

彼はまず、*「アルスマグナ」の使用による全人類のスキカ化を目論んでいた。そして世界中が大混乱に陥ったその際をついて、東方世界の武力による統一を考えていた。これは東方世界の思想統一を図る目的で行われる。

そして、その後の何十年かの守勢の時代を経て、平等な理想社会を築こうと考えていた。しかし、最初の3歩目位で主人公に潰され、失意の内に死亡する。



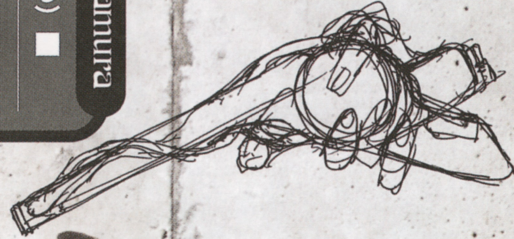


●From Yuuri Shibamura

■銃（王殺し）■

M92FS。この世界には存在しないはずの銃。
本編中で＊「セプテントリオン」が介入していることを示す、ただひとつの証拠である。

↓ベルカインの銃のアイデア



■KeyWord

■アルスマグナ■

精霊機導弾事件の別称で、スルナカンたちが精霊回路を作動させることを意味する。それは封印した「彼のもの」を覚醒させることになる。それがどれだけ危険なことであるか、この時点でわかっている者はいなかった。

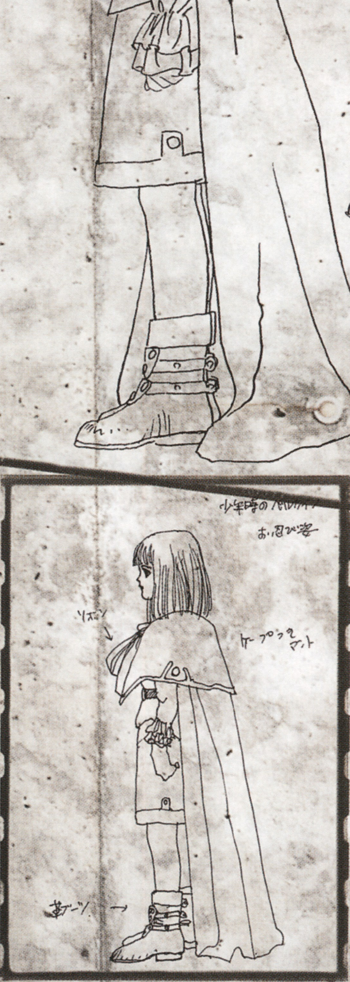
アルスマグナはラテン語で、「偉大なる秘術」「大いなる魔法」という意味を持つ。

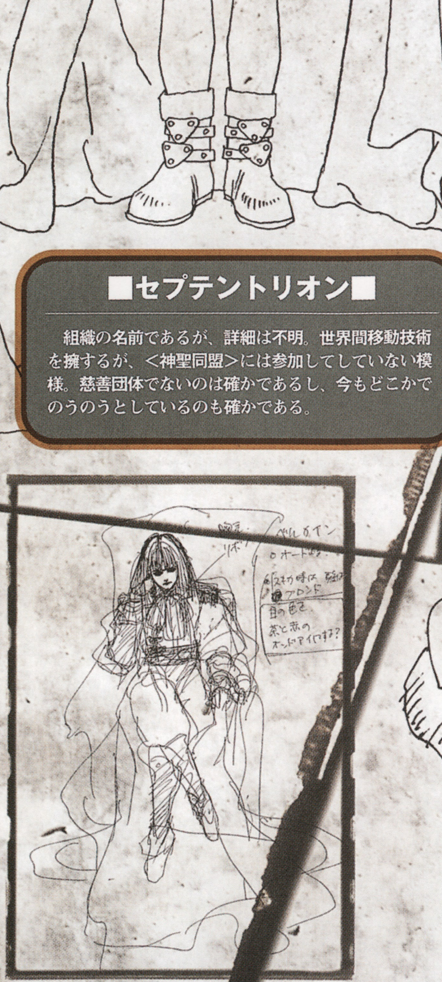
■KeyWord

■セプテントリオン■

組織の名前であるが、詳細は不明。世界間移動技術を擁するが、<神聖同盟>には参加してしていない模様。慈善団体でないのは確かであるし、今もどこかでのうのうとしているのも確かである。









■少年ベルカイン■

スキカとしてお忍びでやってきた宗教都市アルガロで主人公と出会い、彼の一生に大きな変化をもたらす。淡い恋心と一緒に、平等な社会を下町に見たような気がしたのである。

この思い出と、父王への復讐心が混ざり合い、化学変化を起こしたものが、すなわちベルカインの野望だったのである。

●From Yuuri Shibamura

イアル
Jall



ベルカインより7歳年上の腹違いの兄。ベルカインの未熟な部分も含め、すべてを知っていて、かつベルカインを愛する人物である。ベルカインの計画の実務面はほとんどを彼が仕切っている。しっかりした体格の人物。



●From Yuuri Shibamura

■イアル■

寡黙で冷静な兄。純粋なオードであるが、父王からは認知されていない。

ベルカインがスキカであること、未熟なことを含め、すべてを知っている。

影に徹し、汚れ仕事を一手に引き受けているのもこの人物である。

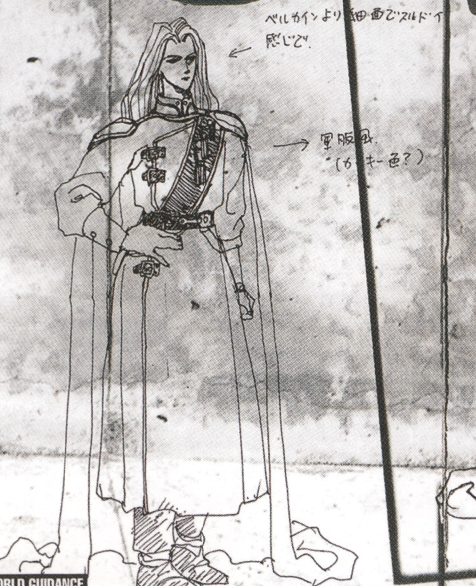
ヒラの軍警察官として入隊し、副司令にまで昇りつめた稀代の天才。

一時、ベルカインを殺すことも考えていたが、いつの間にかベルカインの忠実な部下として働いていた。ベルカインも我が儘を言いながらも彼を信頼している。

何が彼をベルカインの影にしたのか。その理由は定かではないが、ベルカインが10年長生きしていたら、歴史は彼を亡国の狂王子としてではなく、平等なる征服王として評価したであろうと歴史家の意見は一致している。







ジャブグールII世
Javgule 2nd.

王国の最高権力者にして独裁者であり、ベルカインとイアルの父親。邪悪で貪欲、好色で陰険。差別意識、エリート意識が強いわりに、実を伴っていないようにも見える。好戦的で、*共和国に対して敵愾心を強く持つ。





●From Yuuri Shibamura

■見苦しい王■

おおよそ権力を持った人間が自制心を欠くとこうなるという好例。

邪悪で貪欲、好色で陰険で、しかも水虫である。

これのどこにベルカインやイアルと同じ血が流れているのか理解に苦しむが、おおよそ天才とその親はこのような関係にあるらしい。

反面教師として、ベルカインやイアルを立派な大人にした功績は大きい。その代わりに、オードにはその100倍の、スキカにはさらに10倍の、スルナカンにはそのさらに10倍の苦しみを与えてはいるが。

ベルカインは父殺しの後も、何の表情も見せなかった。ただ苦しめて殺せなかったことだけが残念であると思い、この悪趣味な血袋を犬に食わせて、母への屈辱を晴らそうと思っただけであった。

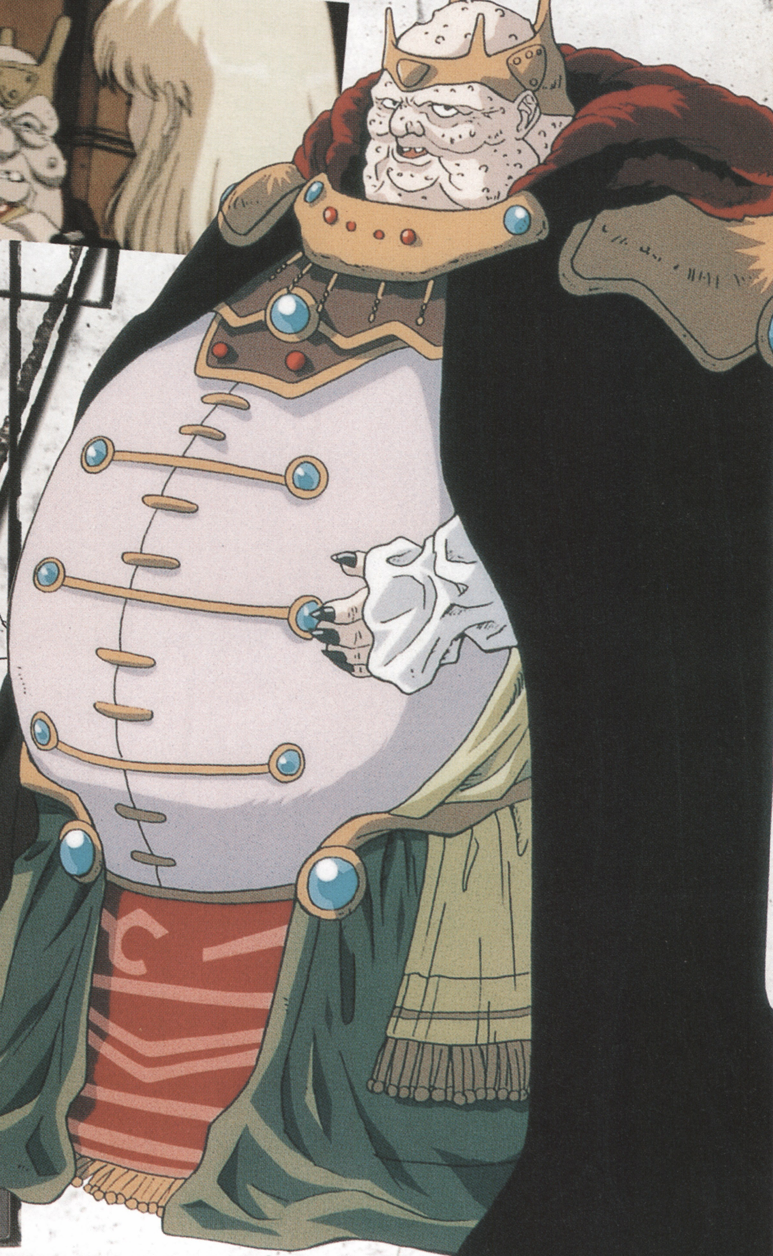
それがこの王の真価である。











■KeyWord

■共和国■

王国に隣接するオードの国家。議会制民主主義を奉じ、王国に敵対する。

王国よりも大きい領土を持つ、王国の仮想敵国。

しかし共和国といえども所詮オードの国家。スルナカンやスキカに対する扱いは王国と寸分違わない。

王国驚異の新兵器である、無人の戦闘兵団の増強に強い警戒心を持っており、その謎を解くべく相当数のスパイを王国に送り込んでいる。

物語後、崩壊した王国の跡地を保護領として隣接各国とともに割譲し、併合した。

レミネア
Reminea



王、ジャブグールII世の妾。その美しさと優しさによって王に愛されるが、ベルカインを出産後死亡。スルナカン。





■死体の冷凍保存■

●From Yuuri Shibamura

土葬を行うオードや、火葬にされるスルナカン。いずれにしても死体の冷凍保存というのは宗教上でゆゆしき問題である。よってベルカインのこの保存行為と、母に会いに行く行為は秘密裏に行われていた。

死体にすがることは、ベルカインの精神の脆さと異常さを表し、それはベルカインが自己中心的で、自分に都合の悪い物事を受け入れることを極度に恐れているという人物像を浮き上がらせる。

しかし反面、多少独善の気はあるが正義感にあふれ、自分に向けられる好意に対して敏感で、恩義を受けた場合それを忘れることなく10倍にして返した。

自信にあふれ、聡明で弱者を擁護することに腐心し、己が父のようにならないよう、鉄の自制心で律していたのである。

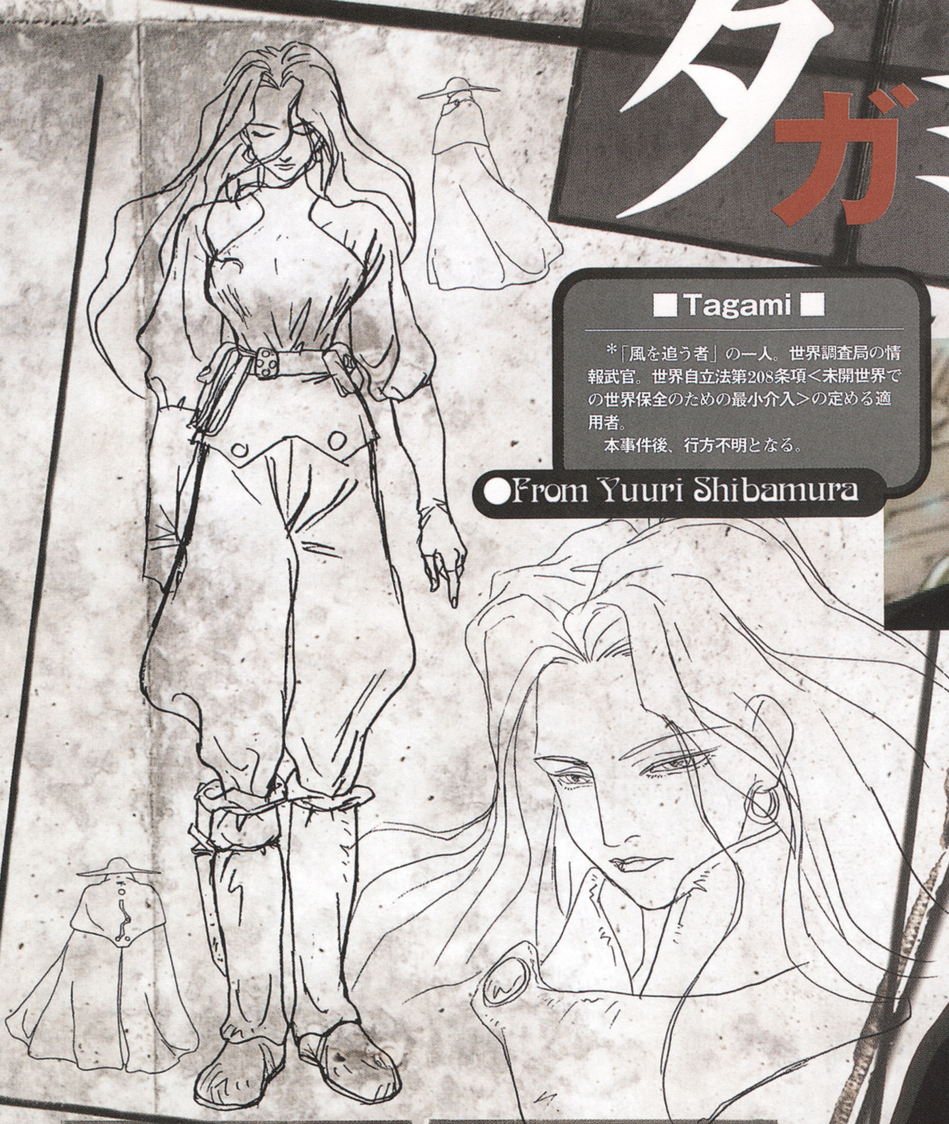
つまり彼は死ぬまで少年であったのだ。

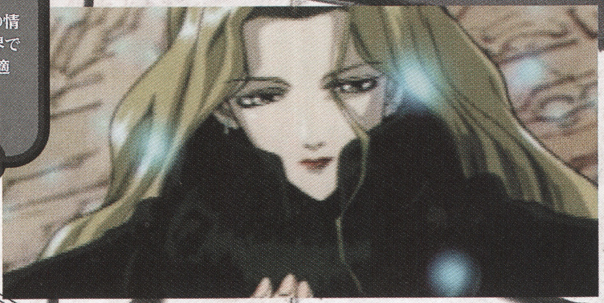


タガミ

本編の冒頭に登場する謎の人物。黒いマントに身を包んだ中性的魅力を備えた美形。アルスマグナ発動後の地に、その身を置いていることからも、オード等の人種に分類されないことだけは確かである。複数の世界を旅する能力を持つ「風を追う者」に属し、『精霊機導弾事件』の唯一の目撃者でもある。

Tagami





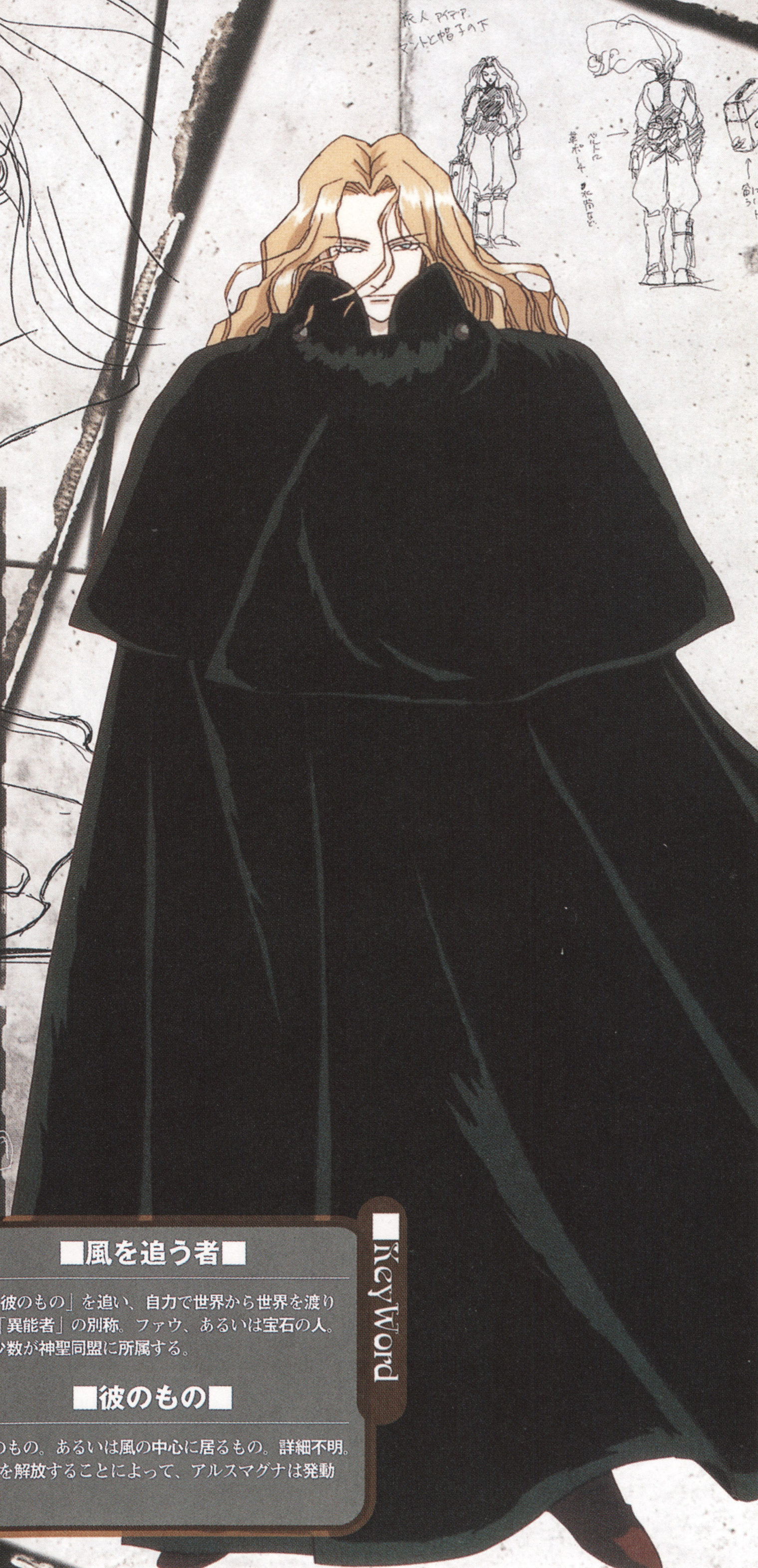
■Tagami■

＊「風を追う者」の一人。世界調査局の情報武官。世界自立法第208条項<未開世界での世界保全のための最小介入>の定める適用者。

本事件後、行方不明となる。

●From Yuuri Shibamura





■KeyWord

■風を追う者■

＊「彼のもの」を追い、自力で世界から世界を渡り歩く「異能者」の別称。ファウ、あるいは宝石の人。極少数が神聖同盟に所属する。

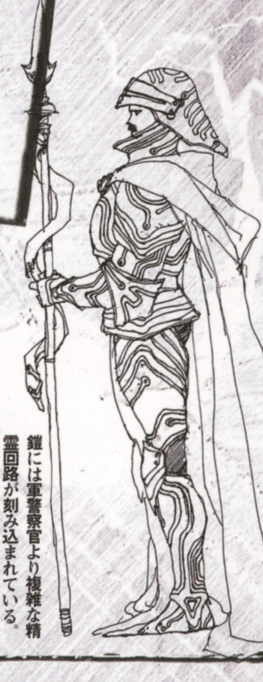
■彼のもの■

かのもの。あるいは風の中心に居るもの。詳細不明。「彼」を解放することによって、アルスマグナは発動する。

人々 People

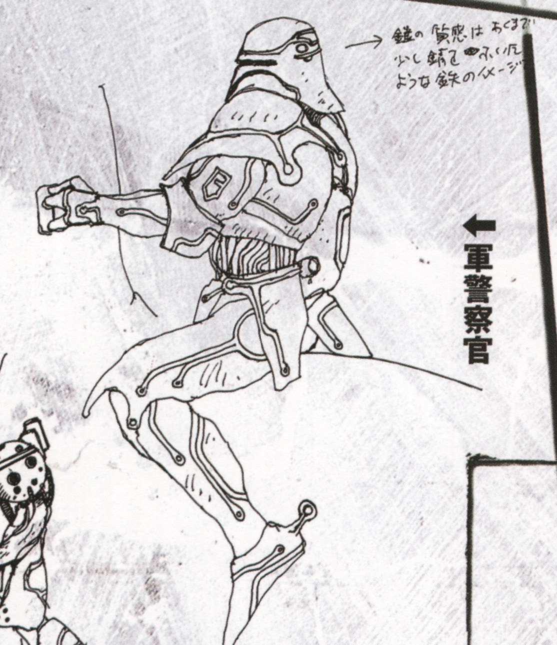
軍警察
Armed Police



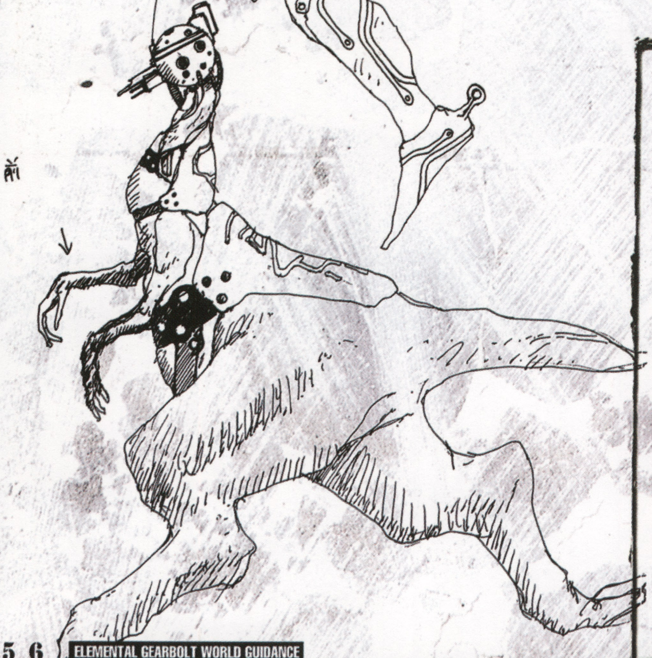


← 軍警察の軍兵

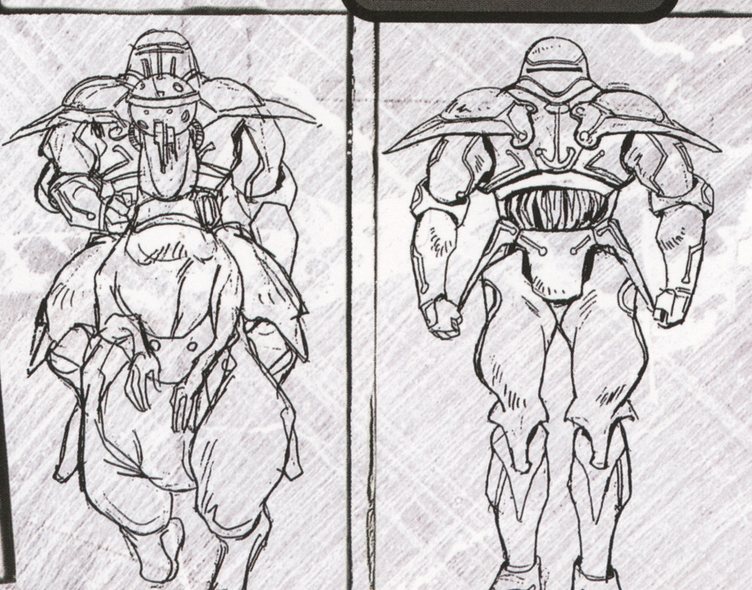
鎧には軍警察官より複雑な精霊回路が刻み込まれている。



← 軍警察官



← 軍警察官の馬



●From Yuuri Shibamura

■軍警察の装束と武器■

軍警察内に占める戦闘員としての軍警察官の規模は順次縮小され、今はほとんど残っていない。現在の軍警察官とは警察活動を行う人員もしくは整備技術者である。

時間をかけてベルカイン達は、部隊の無人化を図っていた。

これは来たるべきクーデターへの布石である（結果的には部隊を動員せずに成功したが）。

無人化兵団、それはベルカイン（とその兄）が人間を信頼していないことに起因する。

実務の中心となったベルカインの兄が必要としたのは、ベルカインの命令を確実に果たす能力と使命感を持った存在であり、それが人間である必要は必ずしもなかったのだ。

……というわけで、軍警察官の制服はあまり見かけないのであるが、一応紹介する。

軍警察官の制服は基本的に貴族のそれと同じである。ただ飾りが少ないだけと思っていただきたい。ちなみに女性隊員は存在しない。武器は全木製の精霊小銃とサーベル。

オード
Audo

スキカ
Skika

スルナカン
Slnacan



➡オードの子供

■オード■

この地を支配する人間型種族。

オードの支配階級は、スルナカンを極度に嫌い、恐れてもいる。オードが先天的に持つスルナカンへのコンプレックスがオードの先住民族支配を苛烈なものにしている。そして、救いのないところは両民族ともにそれを知っていることにある。

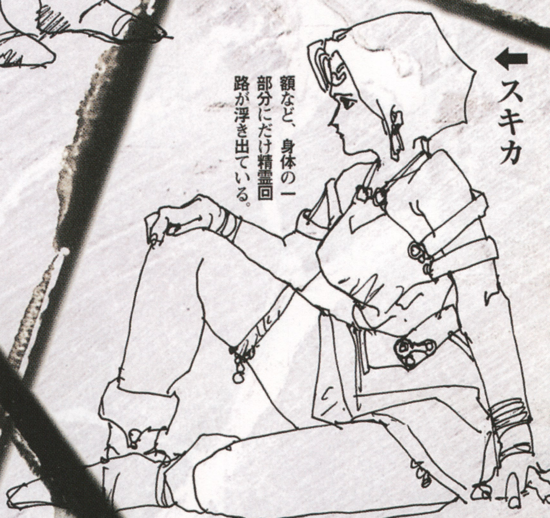
■精霊回路■

世界に普遍的に存在する「力」の場を操作する技術。あらゆる用途に使用される万能技術であり、世界の繁栄を支える屋台骨である。「力」を「電気」に置き換えれば、我々の世界の回路によく似ている。

ただ、この回路は単なる制御に留まらず、物理的な「力」を発生させて出力できる。また、回路図=紋様が正確なら、どんな物質の上にプリントしても正確に動作する点が異なる。この地の先住民族スルナカンはこの回路を「魔法陣」と呼ぶ。

「力」は地水火風の4体系に分類され、精霊と呼称されている。





⬅スキカ

額など、身体の一部分にだけ精霊回路が浮き出ている。

■スキカ■

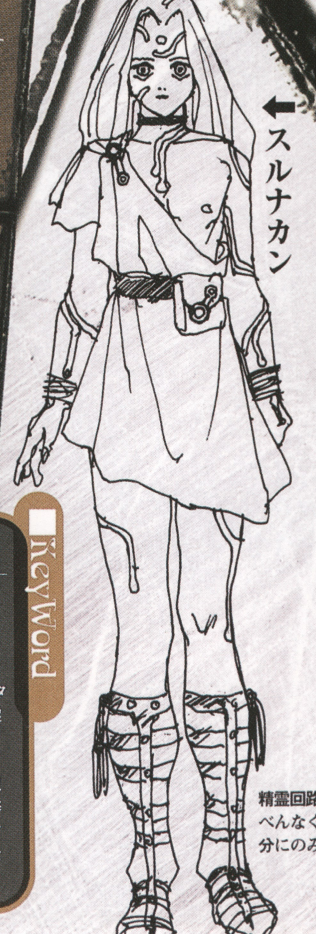
オードとスルナカンの混血児。「スキカ」とはオードの言葉で「半人」を意味し、彼らは侮蔑を込めて呼称されていた。

身体の色素は薄いが、赤目はほとんどいない。下層民として強い差別を受けており、一部の職以外には就職もできなかった。

実は弱いながらもスキカには精霊回路の制作能力があり、東方世界の庶民に欠かせない数々の生活用具を供給していた。そのため下町では例外的に、スキカに偏見の目を向けるものは少ない。対してオードの中流以上の市民はそのことが我慢できかねたらしく、同じオードでも下町出身は家畜臭いと嫌われていた。

スキカはスルナカンが失った闘争本能やバイタリティをオードより受け継いでおり、その能力である精霊回路を利用して、事件当時は野心家や犯罪者を続々と輩出していた。そして精霊機導弾事件・アルスマグナのため、東方世界の全人類に汚染が進み、人々はスキカと化していく。西方世界へ逆侵攻する「風を追う者」達を、人は畏怖を込めてスキカと呼んだ。





⬅スルナカン

精霊回路はスキカより多い。全身にまんべんなく入っているのではなく、胸の部分にのみ集中して入っていたりする。

■スルナカン■

東方世界の先住民族。

肌の色素は薄く、赤目銀髪が普通。女性的で長命であり、外見はすらりとして美しい。音楽と歌をこよなく愛する平和種族。全人口の10%ほどを占める。

世界の根幹をなす基礎技術、*精霊回路（エレメンタルサーキット）は「スルナカン」の技術に依る。精霊回路は、彼らの血族が制作しなければ動かない。

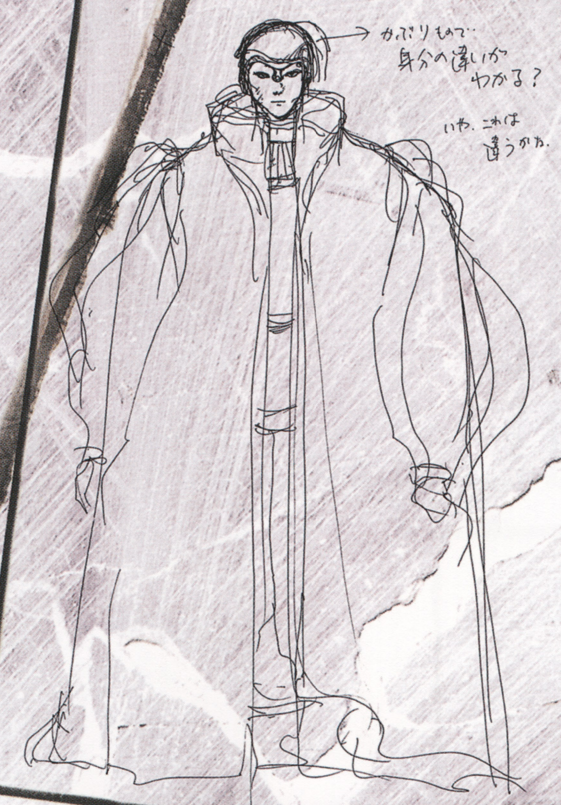
オードの法律では、スルナカンは家畜と同じ扱いとされる。精霊回路を作る技術を持つスルナカンは、足の腱を切られ、囲われ、それ以外は農奴となる。売春宿に囲われる女も多い。ただ悲しいことにスルナカンは闘争本能が薄く、これに抵抗することはほとんどない。悲しい目をするだけである。

貴族

Noble



←王宮内貴族・男



●From Yuuri Shibamura

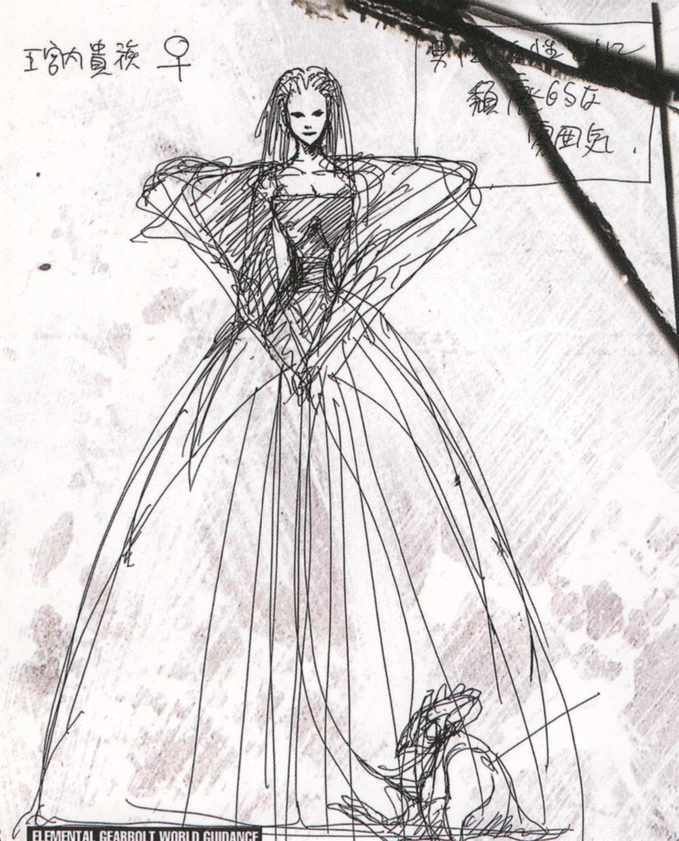
■装束・貴族■

基本的イメージは20世紀初頭（1910年頃）の大ドイツ帝国の貴族。

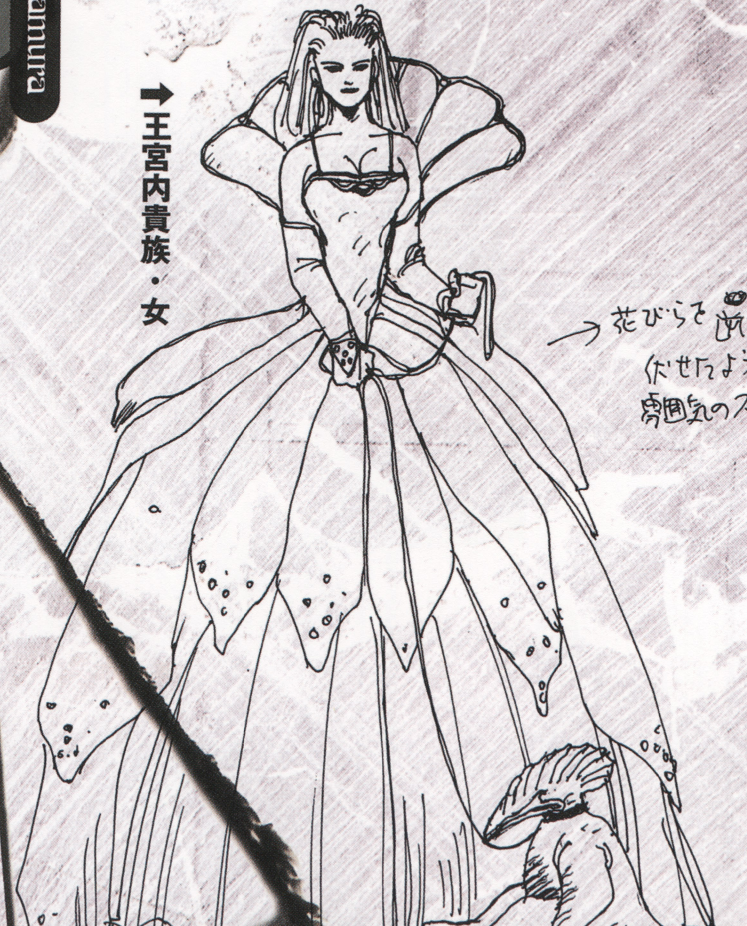
男は尚武でがっしりしており帯刀しているのが普通。装束は、黒地に金。文官は白で統一され、胸のリボンタイが特徴。

女性は色鮮やかな精霊回路をつけたフリル付きドレスが流行である。

女性は長い髪を目立たない程度に貴金属を織り込みながら編むのがお洒落。



→王宮内貴族・女



人々 People





↓王宮内貴族・元老院風





市民 Citizen

■装束・少数民族■

●From Yuuri Shibamura

山岳地帯に住むスナルカンでもオードでも、ましてスキカでもない別種族。

少数民族と呼称され、小柄で耳が長く露出度が高い。貴金属を沢山身に付けているが、全部まがいものである。

王国への帰属意識は低いが数が少ないのであまり問題にされない。

文明化を拒否し、昔ながらの生活を送る。

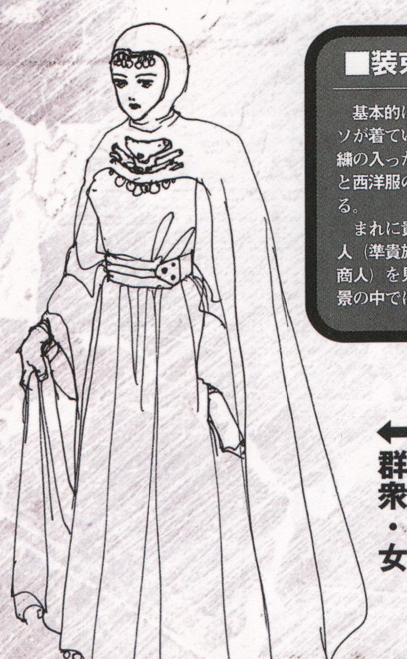
本編では通行人程度の登場しかしない。

■装束・市民■

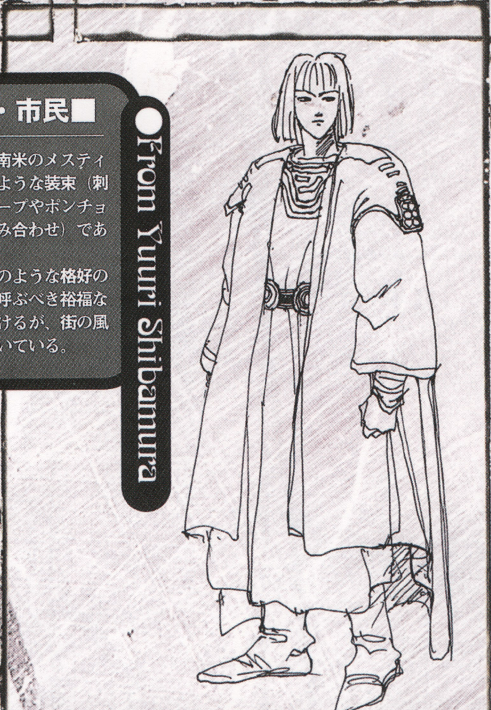
●From Yuuri Shibamura

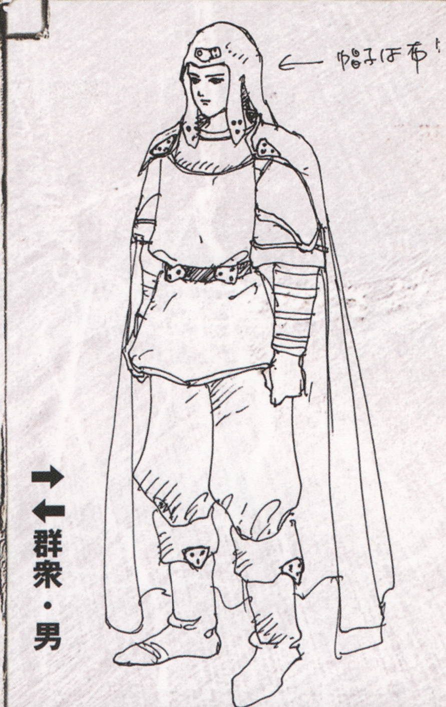
基本的には南米のメスティソが着ているような装束（刺繍の入ったケープやポンチョと西洋服の組み合わせ）である。

まれに貴族のような格好の人（準貴族と呼ぶべき裕福な商人）を見かけるが、街の風景の中では浮いている。



←群衆・女





→←群衆・男

背景設定 Background

アルガロの上層部には、塔をつなぐ橋が多数かかっている。巨大な橋脚には、古代生物の化石などが埋まったままになっている。



●From Yuuri Shibamura

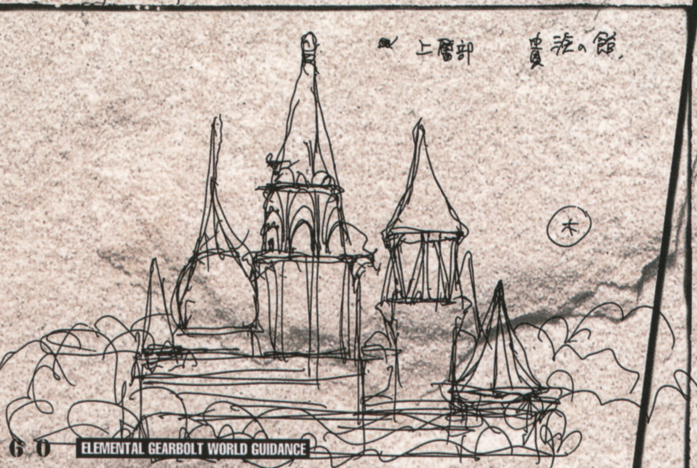
■アルガロの設定■

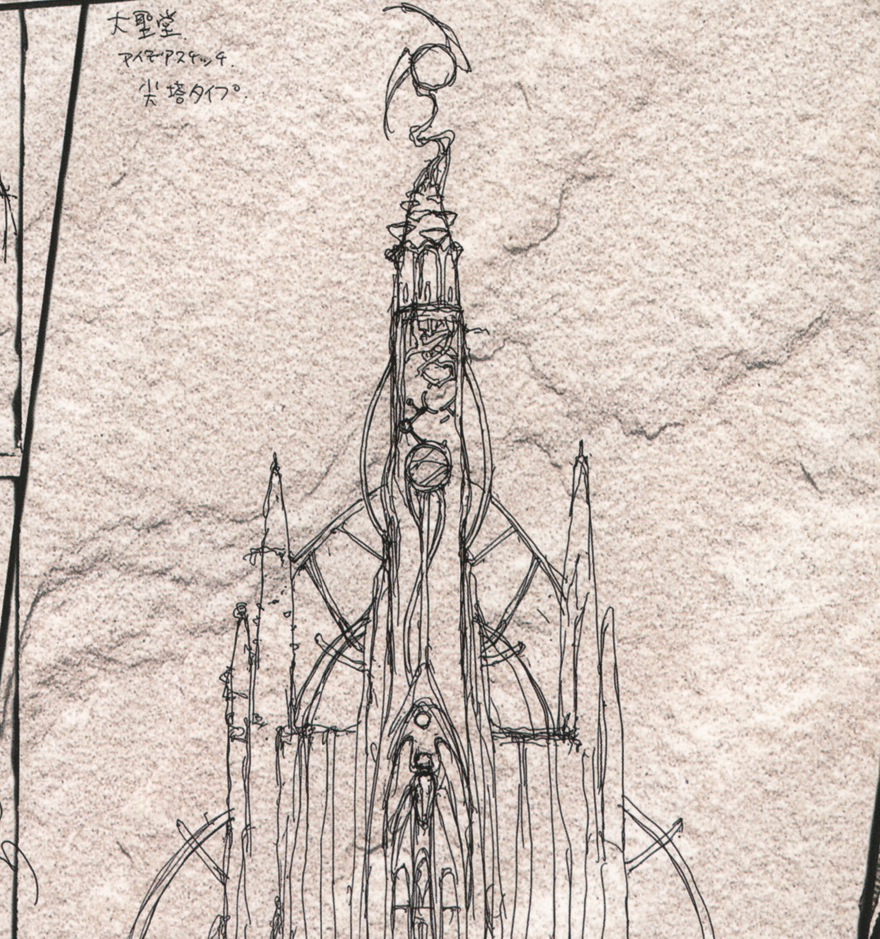
ネル達が生まれ、育った街。王国で唯一、スキカと下層のオードがともに住む街である。また、ここはネルとベルカインが幼少時に出会った街でもある。

低い山の頂点に立つ大聖堂を中心にして、約7層からなる段差をもって街が形成されている。階層間の行き来は巨大な門と階段が使用されている。

下の階層ほど身分の低い者が住み、第6、第7階層では相当な数のスキカが居住している。







宗教都市アルガロ（上層部）

Algaro

宗教都市。ゴート山脈の麓に存在する地方都市である。

元々は<ウスタリ・ワールドゲート>を開くための精霊回路が置かれていたスルナカンの聖地であった山に、その歴史を塗り潰すようにつくられた都市である。オードの宗教による聖地のひとつ。

聖銃は、ウスタリ・ワールドゲートを通じて出現した。



←上層部・貴族の城



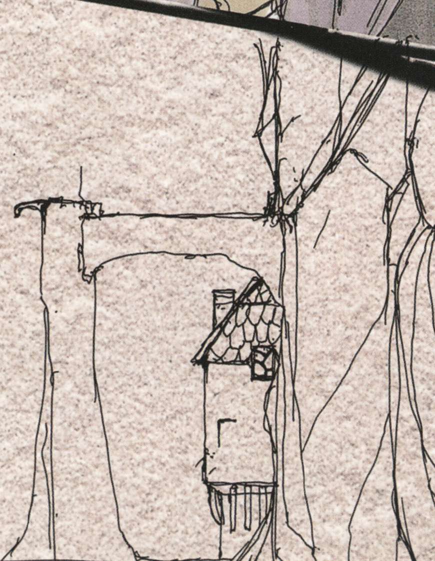
←大聖堂尖塔上のモニュメント



←大聖堂正面入口の彫像



←城壁のモニュメント



■森■

宗教都市の北に広がる深い森。それは、人間が立ち入るのを拒絶するかのような、想像を絶する巨大な森である。

その深い森の木々の下、木漏れ日の中に、呼吸をせぬ機械の兵達が、隣国への侵攻の時を待っている。それは、幻想的であり、同時に恐怖を誘う光景でもある。

森と、そこに続く渓谷を抜けると、そこには生物実験プラントと化した湖がある。

湖水の成分は、今や調整によって羊水と化し、水面の下には数千万の生物兵器達が羽化を待って眠っている。

●From Yuuri Shibamura

宗教都市アルガロ（中層、下層部）

Algaro



⬆宗教都市周辺部

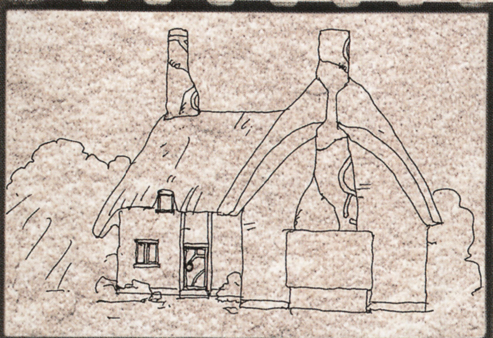
宗教都市の周辺部には、朽ちた建物、精霊のレリーフ、見限られた家屋などが散在する。

■KeyWord

■ゴート山脈■

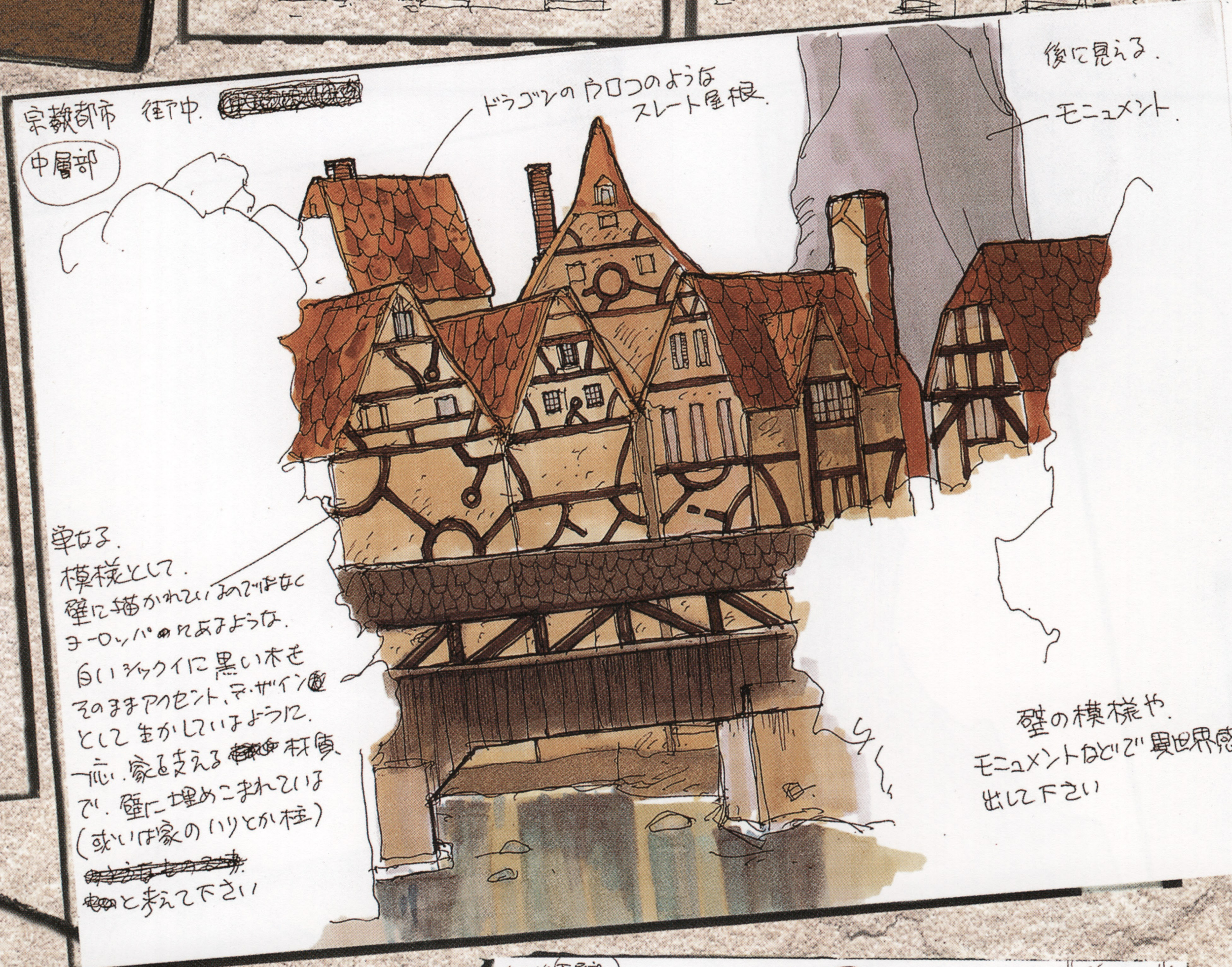
王国を中央から二分する山脈。ここより北部が嘆きの平原で、南部には王国最大の田園風景が広がる。

下層部の貧しい階級の家には、貧弱な精霊回路が描かれている。

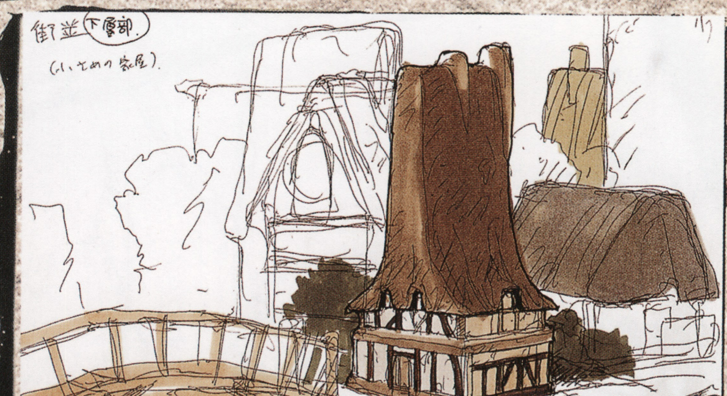




←下層部の家



→中層部の街並



→下層部の街並

■KeyWord

■嘆きの平原■

不毛の砂漠の別称。人為的に作られたものである。

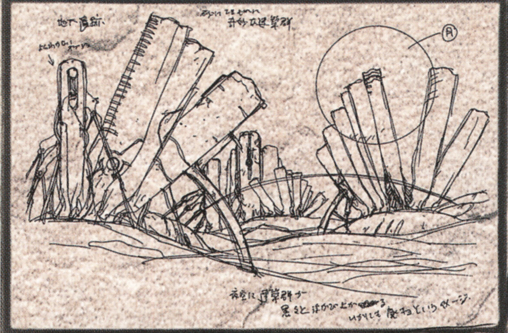
かつては緑豊かな豊穣な大地であり、青白く輝く丸い精霊達がまばらな雪のように降り注いでいた。

遡ること400年前、大魔法帝国の滅亡時の大爆発と広域の精霊汚染が、砂漠となった原因である。爆発は、浮遊島の一部を質量兵器として使用した際に発生した。恐らく活性化しつつあった「彼のもの」に対して使用したと思われる。

幸いにも、ゴート山脈が爆風と放射能を受け止め、以南への被害は少なく済んだ。

王都アーヴィン

Urvinn



■KeyWord

■地下遺跡■

嘆きの平原の下に眠る、広大な魔法帝国時代の地下遺跡。本編の最終ステージとして登場する。オードの野蛮な行いによって、今は滅んでしまったスルナカンの偉大な技術が埋没している。そして、そのどこかに「彼のもの」が人知れず眠っている。

■KeyWord

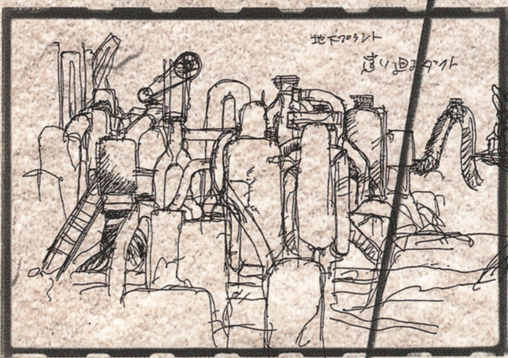
■アーヴィン■

嘆きの平原の上空4000メートルを周遊する浮遊都市。王都とも呼ばれる。支配階級や特権階級のみが住む島であり、街である。

全部で12ある小島のブロックを連結することで形成され、大別すると左部と右部に分かれる。そのうち左部は2ブロックが欠損。これは、400年前に質量兵器として使用された部分になる。これにより浮力不足で15度程の傾斜が発生するが、新たに大規模な浮遊精霊回路を施すことで傾斜を回復させている。

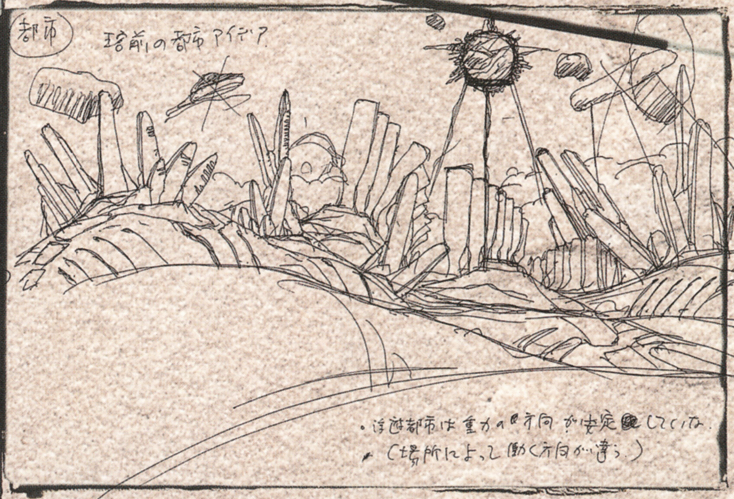
↓王宮への入口

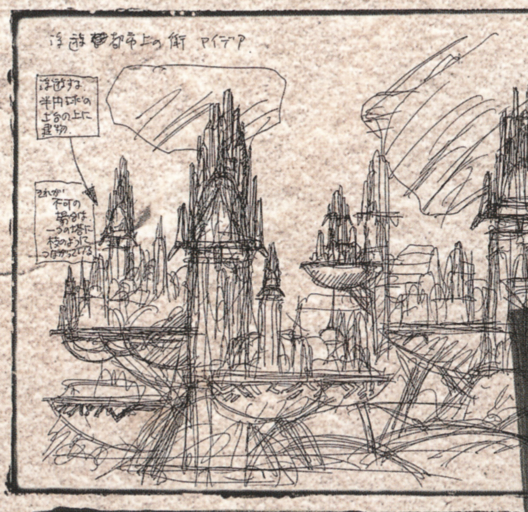




↓王宮＋都市イメージ





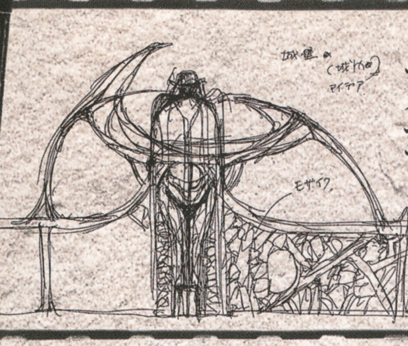


背景設定

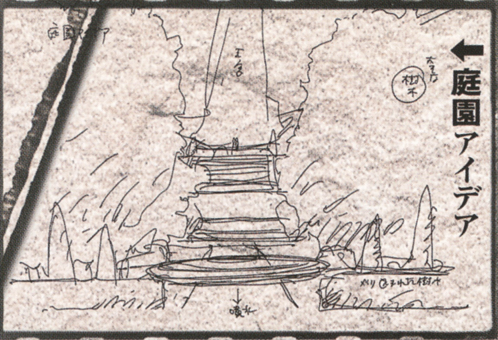
Background

王宮

King's palace



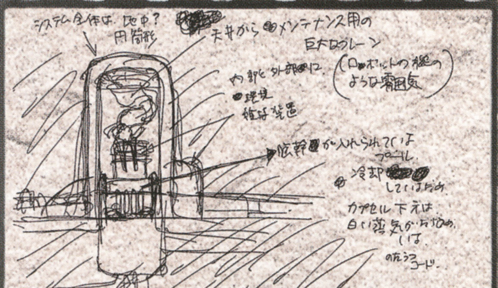
←城壁（城門）のアイデア



←庭園アイデア



←王宮内通路アイデア



↑研究施設アイデア

■王宮■

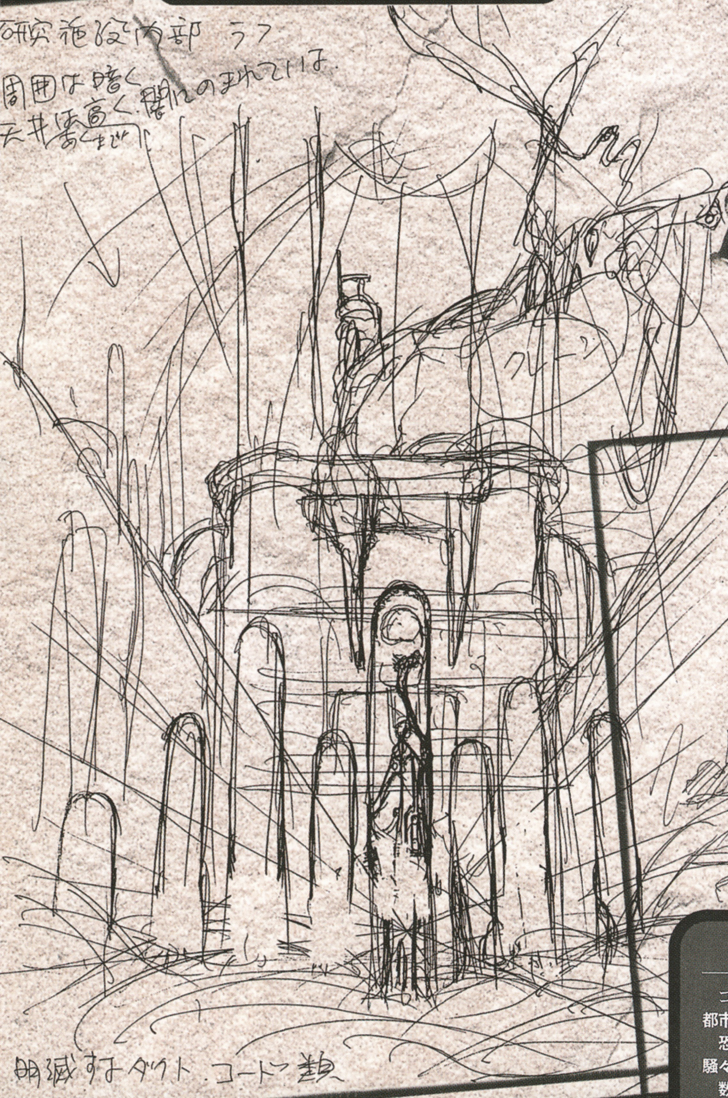
浮遊島の右部1ブロック上に造られた白亜の大宮殿。彫像の森の中央に存在する。

この彫像の森とは、スルナカンの裸婦石像群である。

この王国の建国王がスルナカンの居住地をひとつ略奪するごとに、その居住地で一番美しい娘を公の前で「征服」し、その後部下に下賜する前にトロフィーとして作らせたものである。これは第3代国王・デオの御世まで続いた。

ベルカインは王座を簒奪したら、何より最初に、この悪趣味な像を叩き壊して更地にしようと考えていた。

●From Yuuri Shibamura



元々はスルナカン達が嘆きの平原とワールドゲートを護るために築いた城塞。それが浮遊都市の原形である。

よってその軌道は平原と宗教都市を7～6時間で周回するように設定されている。高度はそれほど高くなく、4000m前後に浮かぶ。

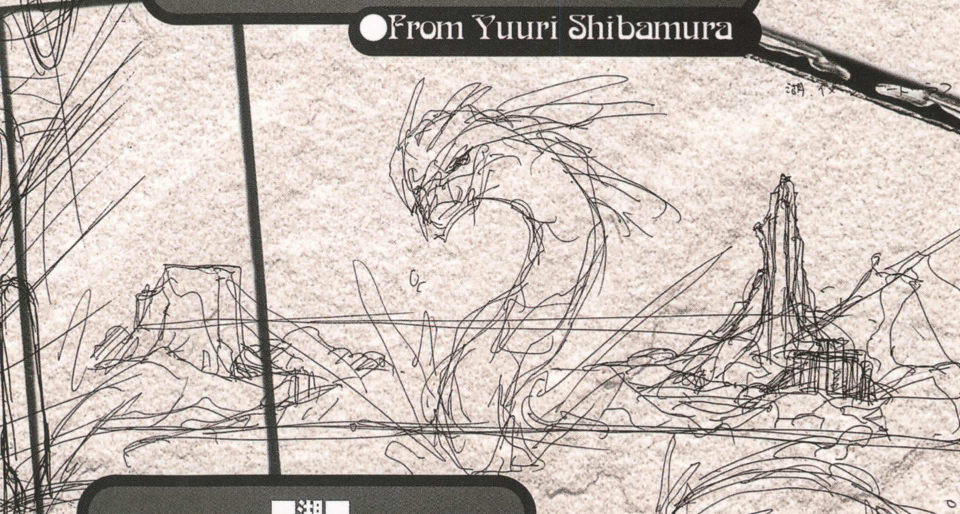
大気は調整されていないので、温度は低め。慣れていない人間には、少し息苦しいところでもある。

オードがこの城塞の主となってからは色々と下品な飾りがついたため、今ひとつ品位とまとまりに欠ける。

■設定■

ついに王座の簒奪を果たしたベルカインは、戦闘機械の飛行／機動速度が遅いのに着目。浮遊都市・アーヴィンを形成する巨岩に描かれた反重力精霊回路を破壊することで巨岩群を落下させ、戦闘機械を破壊しようと画策していた。

●From Yuuri Shibamura



↑湖面を割って踊り出すミッドガルド

■湖■

ゴート山脈の地熱をもって、常に熱を持つ大地。宗教都市の北に広がる巨大な広葉樹の森と湖である。

恐竜がまだ闊歩していた時代から続くこの森は、今は騒々しい住人を失い、静けさを取り戻している。

数年前から、地熱によって30度前後まで温められた湖に目をつけた軍警察は、ここを巨大な生物兵器の培養槽に変え、実験を繰り返していた。

●From Yuuri Shibamura

背景設定

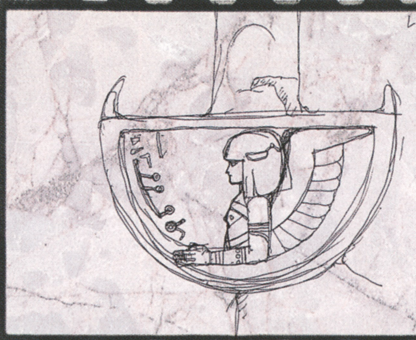
Background

湖

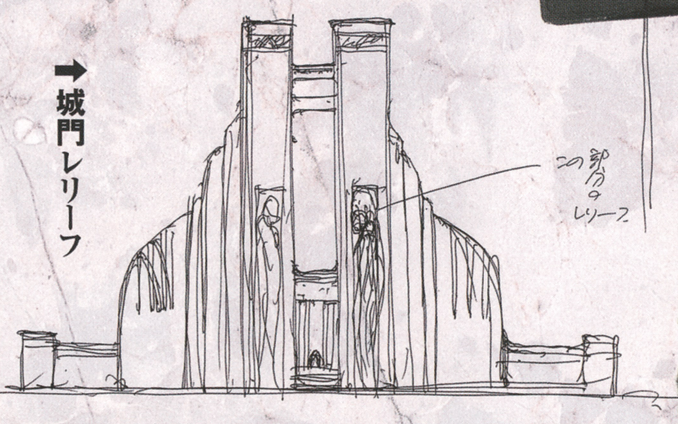
Lake

その他の設定
Elements

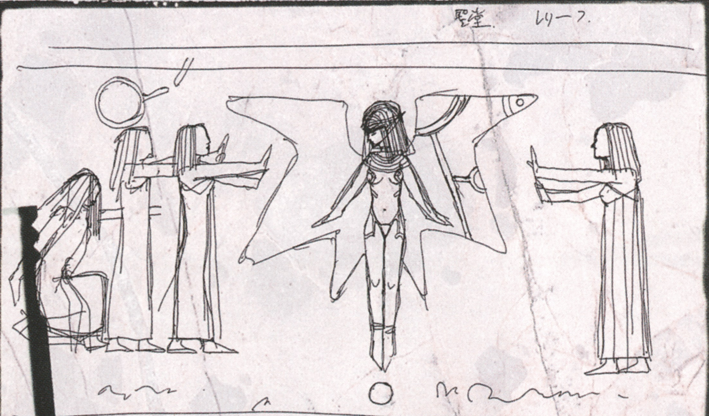
レリーフ
Relief



←レリーフアイデア



→城門レリーフ



↑↓聖堂のレリーフ



←城門レリーフアイデア





↑←城門レリーフアイデア



●From Yuuri Shibamura

■壁画■

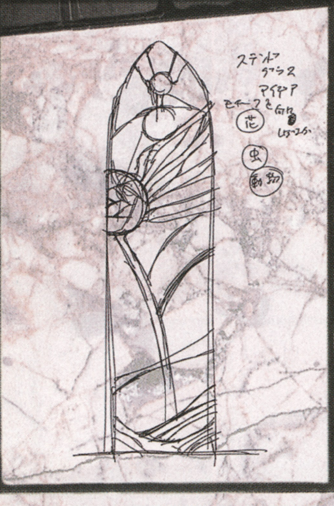
精霊の降る大地の丘に存在する、放棄された修道院の壁に描かれた壁画。

本編の物語を一番正しく伝えているのではないかと思われるが、この壁画が何を伝えていたのか、それを知るものは浮遊島墜落後、100年もしない内にほとんどいなくなってしまった。

オープニングの時点でこの壁画の意味を知るのは東方世界中探しても、旅人だけである。

その他の設定 Elements

ステンドグラス Stained glass





植物（花）をモチーフにしたステンドグラス

ステンドグラスアイデア



剣をモチーフにしたステンドグラス





ドラゴン（星を食らう竜）をモチーフにしたステンドグラス





完全な抽象模様

KeyWord

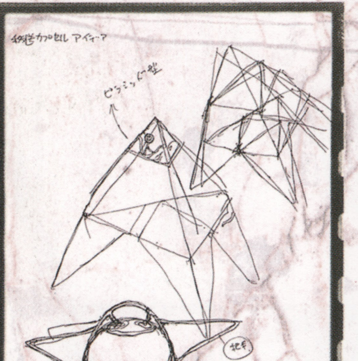
■ネットワーク■

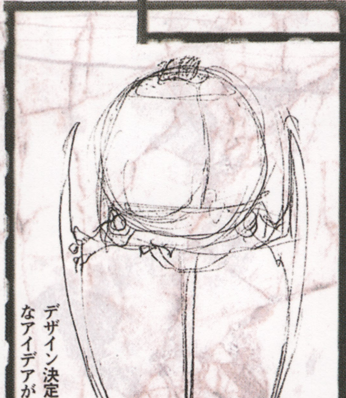
人間の脳を羊水カプセルに収め、神経系を光ファイバーに接続した「個体」を、複数個パラレル接続したネットワークのこと。

このコンピューターシステムは、議論形式の対話をした時、あらゆる問題に対して正しい「解」を導き出すことを目的に開発された、人類の負の遺産である。

殺されて、脳を取り出された人間の集団。その「個体」達の知識、経験、勘をリンクし、討論させ、あらゆる状況における最善の戦術行動、兵器開発を取り得る「解」を作り出していく。

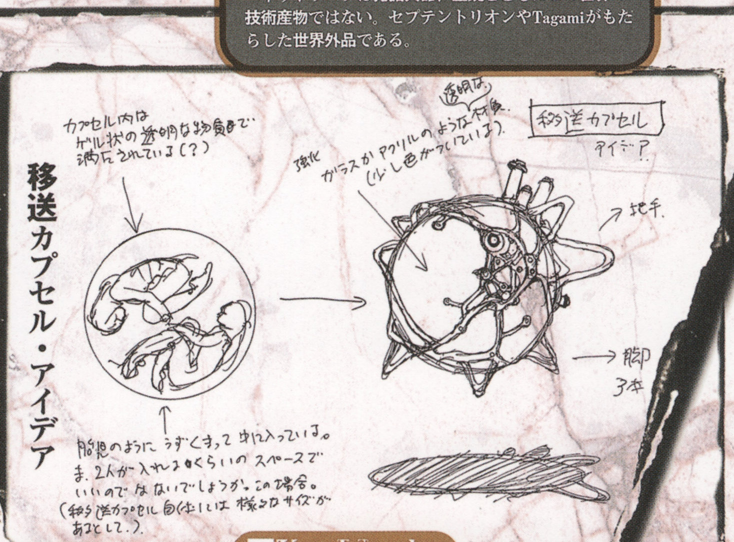
ネットワークは発掘兵器、聖銃とともにこの世界の技術産物ではない。セプテントリオンやTagamiがもたらした世界外品である。





デザイン決定まで、様々なアイデアが出された。

移送カプセル・アイデア

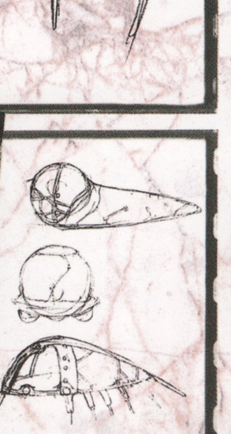


KeyWord

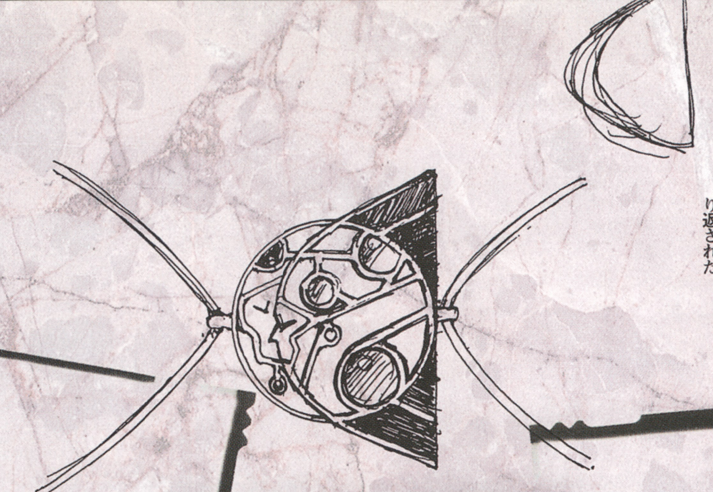
■部品提供体■

*ネットワークの材料、すなわち人間のこと。本編では、ネル達もまた部品提供体として移送中に落雷に遭う。

移送カプセル Transportation



ペンダント
Pendant



ベルカインのペンダント・アイデア

太陽と月を象徴するデザイン。形や精霊回路のパターン等、試行錯誤が繰り返された。

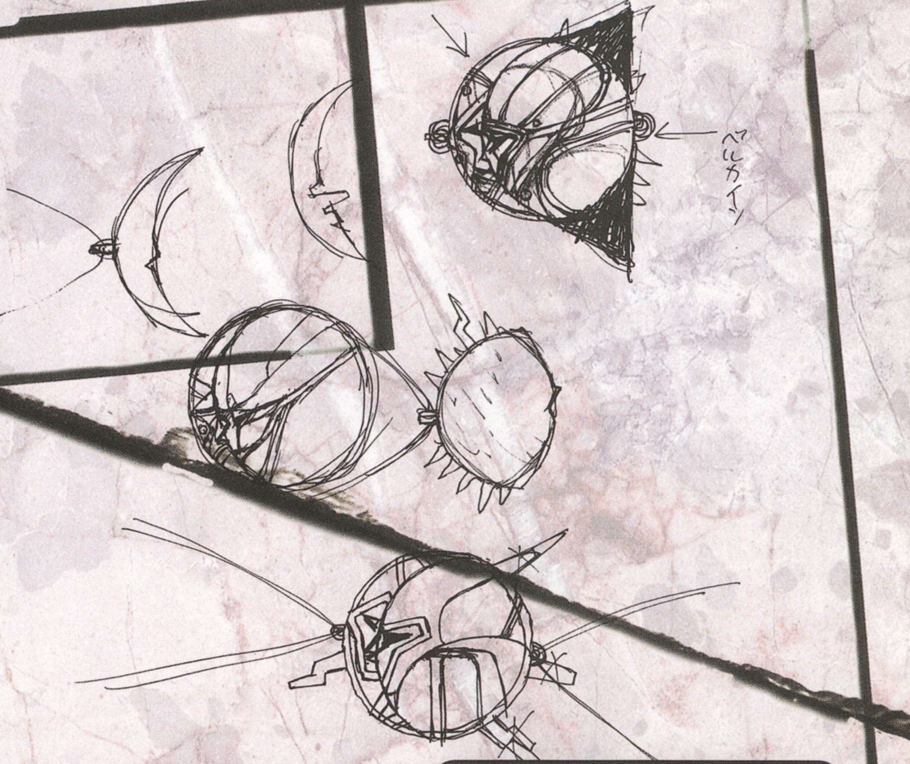
■ベルカインのペンダント■

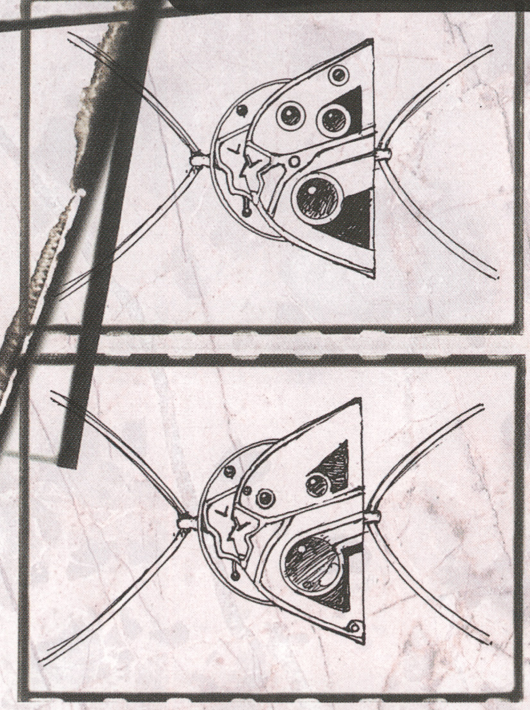
オープニングでは古びて、宝石は外れてしまっているが、物語のすべてに登場するただひとつの存在であり、聖銃、ネットワークと並ぶ精霊機導弾の象徴である。

オードの貴族から見れば、結構チャチなものであるが、ベルカインはこれを終生身に付けていた。

カットされたシーンの中には、このペンダントを「ガラクタ」呼ばわりした貴族をベルカインが恐ろしい表情で睨みつけるシーンなどがある。

●From Yuuri Shibamura





●From Yuuri Shibamura

■ネル達はなぜ事件に巻き込まれたか？■

これには偶然と恣意が入り交じっている。

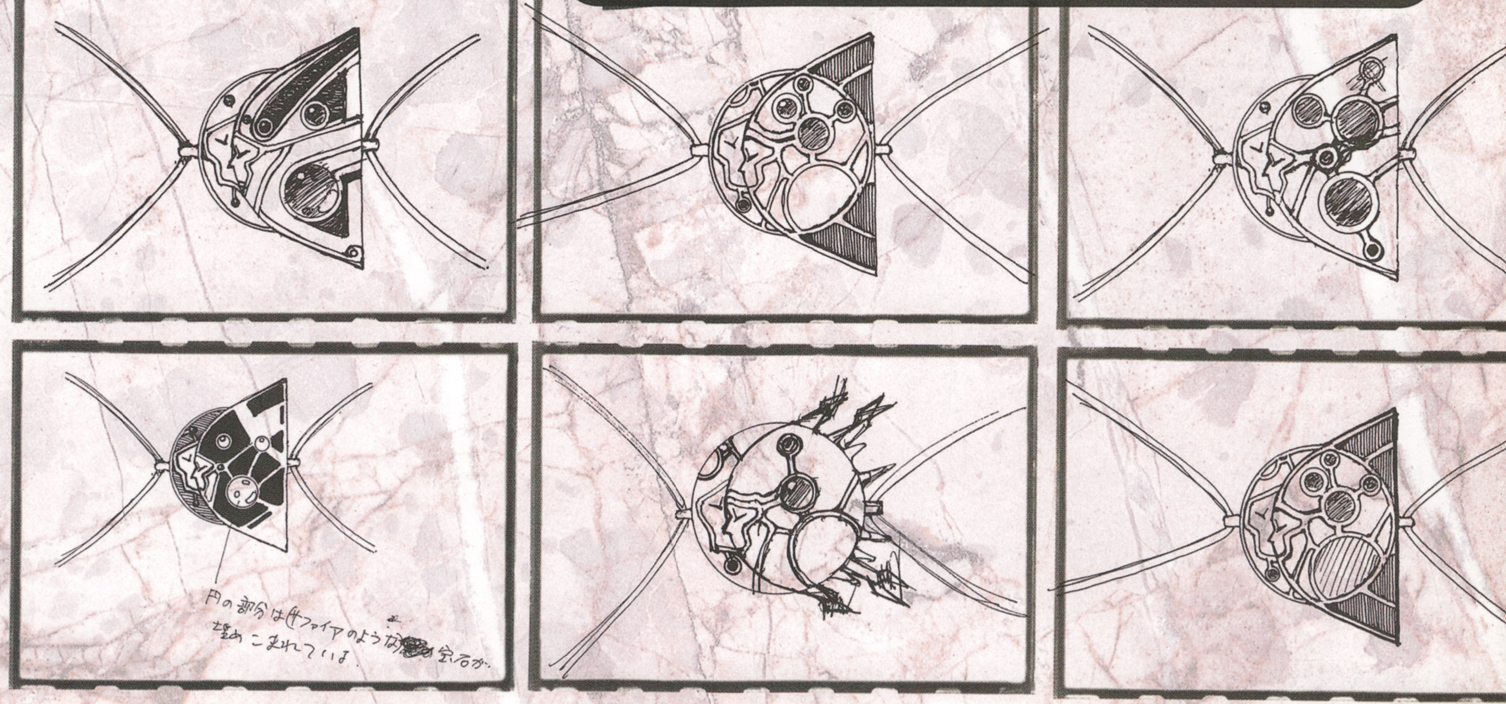
まず、ネル達双子の姉妹はスキカであり精神感応力（テレパス）が高かった。故に肉体を持った仲間を必要としていた<ネットワーク>が彼女らを選んだ。肉体を持っている間に（脳を取り出され、コードで接続される前に）彼らと交信するために、精神感応は必須なのだった。

ありていに言えば「部品提供体」に選ばれるよう巧妙にリストを書き換えたのである。仲間の候補は王国全土に5、6人いたが、この中で彼女達が選ばれたのは偶然の産物である。

彼女達が、ベルカインと知己であることを、もしネットワークに知られていたら、姉妹はこの事件に巻き込まれることはなかっただろう。リストから削除されるであろうから。

ラストシーンのネルの涙は複雑なものである。

それらは自らの死の認識と、ネットワークに組み入れられた人々の呪詛の声と、ベルカインの名と姿、そして思い出が一瞬にして脳内に流れ込み、永劫の葛藤の果てに出た、結論に対しての涙であった。



王国軍警察装備要綱

以下は王国軍警察の装備に関する整備要綱であり、
中期防衛力整備思想にもとづく性能要求書の一部である。
本章では、秘密裏に入手したそのファイルをもとに、
すべての王国軍警察の兵器を
詳細に解説した。



■チル■ Till

正式名称は101and。軍警察標準機動歩兵「チル」。

サイズは2m、重量130kg。主に警察活動、治安維持、交通整理、軽戦闘に用いられる。

軍警察において機動歩兵とはこれすべて「無人の、高機動人型機械兵」のことを指す。

軍警察において、馬車馬のごとく、ありとあらゆる用途に使用される傑作機動歩兵である。生産数も全軍備中最高で、他を断然引き離してトップの地位にある。

その人気の秘密は腕を武装パックとしてまるごと交換できるシステムと、ツーマンセルにある。高級機を1機作るより、チルを1.5機作ったほうが、コスト比はいい。

武装パック（腕）は通常、以下の4種類がある。

1.捕縛用ネットガン
2.ライフル（長距離狙撃用）槍に似る
3.単発のミサイル発射筒
4.戦闘用投擲ナイフ投げ器

表面に、左右非対称の精霊回路が施され、交換不能のほうの肩部には連装式の信号弾発射機がついている。

その他にも、マイナーチェンジ版が多数存在する。

他の兵器群に偉大な影響を与え、プロトタイプとなった兵器である。

標準塗装はダークグリーンだが、多少カラーリングを変えて、ほとんどすべての部隊で使用されている。一部では航空救難隊でも採用された。

ELEMENTAL GEARBOLT



■シフ■ Siff

正式名称は102ald。市街戦対応軽支援機動歩兵「シフ」。

サイズは2m10cm、重量は70kg。

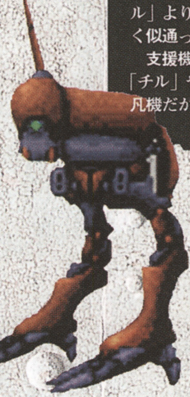
2m以上ではあるものの、これでも立派な軽機動歩兵である。

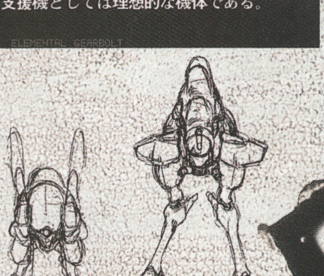
軽量安価でありながら、重装備という欲張った要求に応えたベストセラーマシンである。ジャンプ能力は持たない。

工程数とコストの削減のため、部品の60%は「チル」より供給されており、その意味で基本構造はよく似通っている。

支援機と呼ばれるだけあって単独では登場せず、「チル」や「ヴィダル」と組んで登場する。単体では凡機だが、支援機としては理想的な機体である。

ELEMENTAL GEARBOLT







ELEMENTAL GEARBOLT

正式名称は65phd。暴徒鎮圧用重機動歩兵「ヴィダル」。

サイズは4m14cm、重量は441kg。

王国の子供達から「オッテルパウ（太っちょ父さん）」と呼ばれ、親しまれた旧式の機動歩兵。

「チル」が実用化されるまでは、その頃はまだ存在していた人間の警官とコンビを組んで、数々の事件を解決し、また救護活動を行った老兵である。

つぶらな瞳を持ち、色々失敗はするものの、かつては街の人気者であった。

だが軍警察が、ベルカインの手により巧妙に非オード、非人間化するにあたり、「オッテルパウ」はひっそりと姿を消し、そして改修されて戦列に復帰した。

復帰した「ヴィダル」は凶悪な斧を振り上げ、暴徒を粉々に粉砕する悪魔として蘇った。子供達の笑顔が凍りついたのは言うまでもない。

旧式とは言え、そのパワーと装甲は現在の一線級機動歩兵を上回る。主力となる重機動歩兵の配備が遅れていた軍警察は、つなぎとして廃棄待ちの「ヴィダル」に目をつけたのだ。

■ヴィダル■ Vidal





■チアシ■ Tiashi

正式名称は96fpk。浮遊砲台「チアシ」。

全長3m16cm、重量は70kg。

航空救難隊が、他の汎用機からの改造でなく、最初から純戦闘目的で開発した飛翔機。

本世界では珍しい機関砲を2門装備し、俊敏な運動力を駆使して敵を追い詰める。

対空戦闘、対地支援とも、そつなくこなす優秀機である。

運動性能は高く、また速度も速い。弱点と言えば軟構造上、急降下急上昇ができない点であろうか。旋回性能と高空性能も高い。

ホバリングを含めトリッキーな運動ができ、非力な「スクリミール」や「スルトル」の護衛として、そして単独でと、戦場を駆け巡り、存分に働いた。

ELEMENTAL GEARBOLT



■セーフリムニル■ Saferimnil

正式名称は100pmp。森林戦専用高速無人戦闘ポッド「セーフリムニル」。

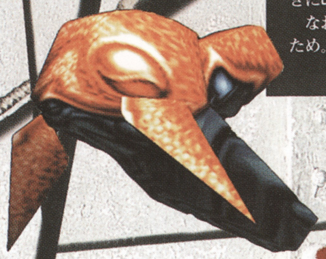
全長4mで、640kg。人型をしていない機動兵器で、槍を思わせる鋭角的なシルエットを持つホバーバイクである。

森林仕様のそれは、狭い森の中での旋回性能を引き上げるために、機体の中央を切り詰めて、1mもの短縮を行っている。このため、安定性能は極度に低下しており、常にビビリがきている。それでも旋回性能は極度に悪く、旋回時にいいカモにされている。

元々、平地専用の「セーフリムニル」を森林戦向きに改修することに無理があったのだ。

なお、人型でないのは、大口径ビームを装備するため。

ELEMENTAL GEARBOLT



■ウォーダン■ Wardom

正式名称115pyp。要塞攻略用超重機動歩兵「ウォーダン」。

サイズは8m4cm、重量は4.6t。

試作「超」重機動歩兵。本編では試験中のものが急遽投入されるシチュエーションで登場する。

「チル」の設計を大きくスケールアップしたものであり、腕の武装パック交換機能は取り外されているが、最終的には両手の武装を任務によって交換するようになっていた。

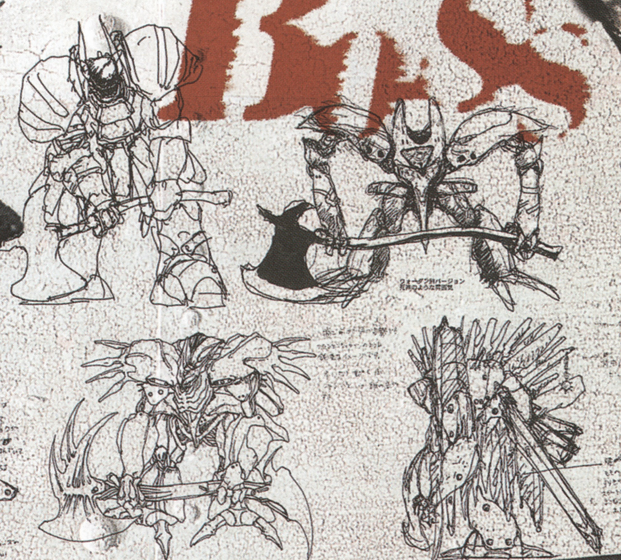
機動歩兵にそこまで重火力を求める必要があるのかという懐疑的意見が軍警察内に根強く、試作されただけで正式採用はされなかった。

確かに高くジャンプはできず、武装も同重量クラスに劣るのだから仕方ないのかもしれない。

しかし、本機の外見の良さはベルカインに好評で、本機の後継開発が続行されることとなる。

ELEMENTAL GEARBOLT







■オズル■ Ozle

正式名称は96phd。森林戦専用重機動歩兵「オズル」。

サイズは7m12cm、重量は4.2t。

別名ブッシュワーカーと呼ばれ、国境に広がる森林地帯を突破することを狙い、開発された機体である。主に森林戦闘に用いられる。

何か月という行軍に耐え、長時間の戦闘をこなせるように設計されている。

図体が大きいにも関わらず、武装が控え目なのはそのため。待ち伏せに使用されることも多い。

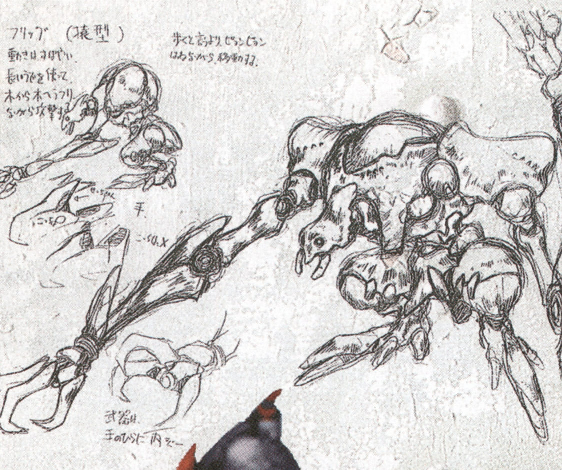
しかし、「チル」以前の旧式機であり、性能はいいとは言えない。

本機装備の部隊は年々減少しており、代わって森林センサー装備のチル（頭部が30cm延長）とフリッグが配備されつつある。

ちょこちょこ歩く様は結構可愛い。

ELEMENTAL GEARBOLT







ELEMENTAL GEARBOLT

正式名称は試験体21。試作生物「レッドマグ」。

サイズは50cm（平均）で、重量は20kg（平均）。

食用として、ミッドガルドと共に開発されたDNA改変生物。

一般に「エビ」と呼ばれるが、本当はザリガニに近い。

通常の食用エビの50倍以上の重さと、生ゴミを食べる性質を持ち、ちょっとした池でもすぐ増える。

貧しい階層の食糧事情を一変させる目的でベルカインが特に命じて作らせた生物である。

現段階では、遺伝子はまだ完全に安定しておらず、独自生殖によって数を増やすことはできない。種としては成立していないと言える。

また欠陥として、食用にしては狂暴であり、食いに行くつもりが食われるなどの笑えない例を生んだ。

普通のザリガニがそうであったように、巨大化させたレッドマグも雑食で、獰猛、そして攻撃的だったのである。

小さな時は問題にならなかったのであるが……。

■レッドマグ■ Redmag



ELEMENTAL GEARBOLT

正式名称は104ald。森林戦専用軽機動歩兵「フリッグ」。

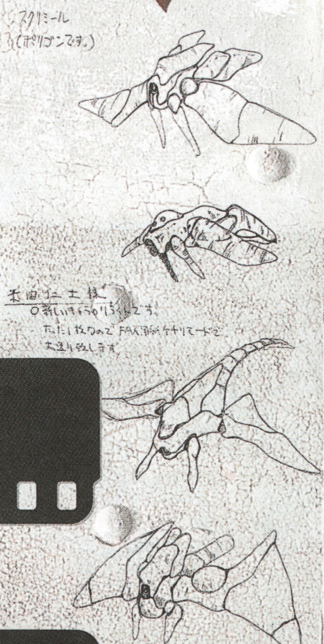
サイズは1m25cm、重量は40kg。森林戦闘に用いられ、巨大なジャイアントツリーを俊敏に飛び回る「死を運ぶモンキー」と呼ばれる。

集団戦を得意とした森林専用機動歩兵である。「オズル」の不得意とする高速戦を主軸にして開発された。

ちなみに頭が長いのは、森林戦で不可欠なセンサー群のため。

極端な軽量化のため、耐久力には問題があり、長時間戦闘することはできない。

■フリッグ■ Frig



ELEMENTAL GEARBOLT

正式名称は99fnk。万能軽飛翔機「スクリミール」。

全長3m14cm、重量は80kg（非武装時）。

ビラ配りから気象観測、防空、対地攻撃まで、ありとあらゆる用途で使用された万能飛翔機。飛翔機とはオーブニソプター、いわゆる羽ばたき飛行機のことである。

元は汎用軽作業機として開発され、王国郵便局で採用されたのが最初である。

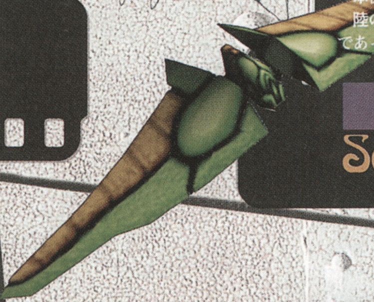
高コストパフォーマンスと整備の簡易さ、低空高空を問わぬ航空性能の良さが当局の目を引き、事件前の軍備増強計画により、本機の増産と軍事改装化が押し進められた。

武装は貧弱で被弾に弱かったが、とにかく類を見ない生産性の良さと抜群の信頼性で、序盤から終盤まで投入され続けた。

航空救難隊（空軍のこと。要は外交的配慮による名称）、軍警察双方において採用、多数が生産された。なお両軍の戦術思想の違いから、軍警察は爆弾装備機を採用し、元から重爆撃機を保有する救難隊はミサイル型を配備する。

なお、本機は連絡機として人を輸送することもできる。その場合、高空を飛ぶことはできず、また武器を携行することもできない（そんなペイロードは本機にない）。

本機は空の兵器としてはダントツの生産量を誇る。陸の「チル」と空の「スクリミール」は王国の顔であった。



■スクリミール■ Scrimeel

■スルトル■ Sltole

正式名称94fbk。王国航空救難隊仮装爆撃機「スルトル」。

サイズは44m、重量は18t。

鎧を着込んだ長い蛇型。前端と後端にふたつの頭がある。

翼は機体の所々にある「節」に生えているトンボ型の羽根。全部で10枚。とにかく羽根が大きいのが特徴である。

飛翔「船」ではなく「機」としては世界最大の機体。

前端と後端にコクピットがあり、それぞれ5対ずつ、羽根と半身を操作する。

前端と後端が近づきすぎないように、それぞれの端を光学望遠鏡で監視しながら操作する。

元は大型輸送機であったものを改装し、爆弾を装備できるようにしたもの。

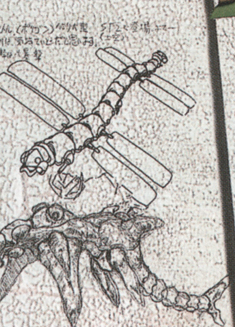
旧式ではあるが、搭載量の多さでは群を抜く。

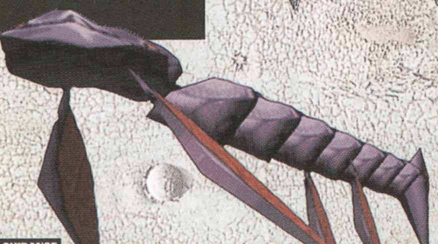
翼は相当高速で動いているはずであるが、あまりの大きさのため、ゆっくりと動いているように見える。ちなみに翼はすべてバラバラに運動する。

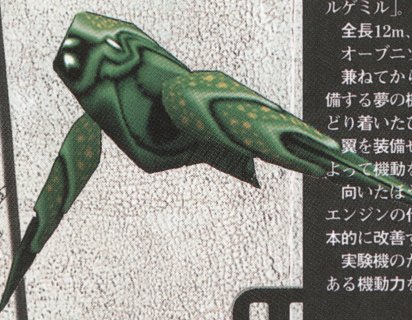
軟構造といえども装甲はちゃんと施されており、その姿はなかなかに雄大である。

なお、自衛用に本機の側面には3門ずつの小口径砲が装備されている。

ELEMENTAL GEARBOLT







ELEMENTAL GEARBOLT

正式名称122fyk。超高機動噴進式飛翔実験機「ベルゲミル」。

全長12m、重量1.75t（乾燥重量）。

オーブニソプターではない飛翔機。

兼ねてから高空性能と高速性能、高運動性能を兼備する夢の機体の開発を行っていた航空救難隊がたどり着いたひとつの回答である。

翼を装備せず、4本の腕＝「ME」を動かすことによって機動を行う。

向いたほうに推力が発生する精霊回路をロケットエンジンの代わりとして使用。従来型の弱点を、抜本的に改善することができた。

実験機のため武装は少ないが、それを補って余りある機動力を利用して、主人公達を苦しめる。

■ベルゲミル■ Bergemill

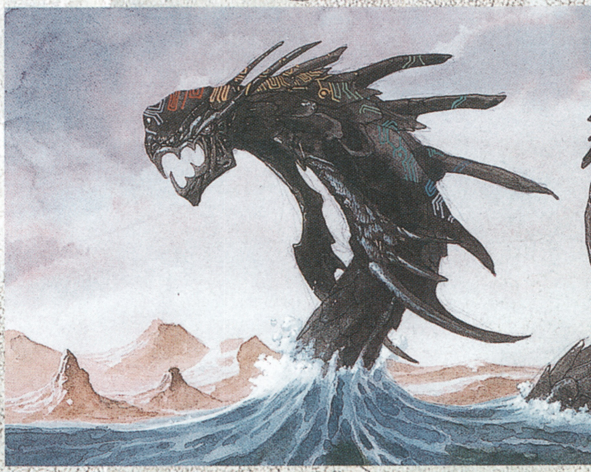
■ミッドガルド■
Midguld



正式名称mlov-01。試作生物兵器「ミッドガルド」。
全長92m、重量は40t（いずれも最終計測時）。
水竜を改造し、生物兵器とした姿。
元々国内に海を持たず、海軍も保有しない王国が、海の向こうの海洋帝国「紫の帝国」と戦争状態になった場合を想定して、開発をしていた新機軸の兵器である。本機が他の兵器と明確にデザインが異なるのはこのためである。
本タイプの竜を多数海域に放ち、徹底した通商破壊作戦を行う計画であった。
通信は、鯨のように歌を歌うことで行う。
武装は特に装備されていないが、海面下を悠々と泳ぎながら行う本機体の体当たりの前では、いかなる船もひとたまりもないであろう。

ELEMENTAL GEARBOLT









ELEMENTAL GEARBOLT

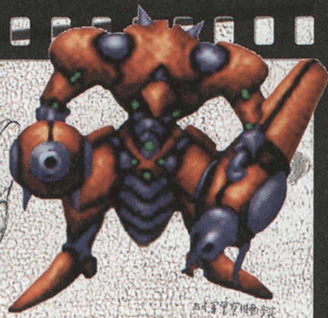
正式名称は97smp。多目的採掘／保安機「ヘイルモッド」。
全長2m4cm、重量は1.2t。
市街地制圧用無人戦闘ポッド「ヘイドルン」の原形となった小型の採掘機械。
武装は貧弱であるが、採掘場には掃いて捨てるほど配備されており、数にまかせた戦術を展開する。武器の威力は最低クラス。全生産量の50%を占める初期型の中には、武器を装備していないものも多い。
作業中の本機と出会っての、突発的な遭遇戦も多いだろう。
いずれにせよ頭が悪く、てんで連携が取れていない。だが、これは兵器として利用するほうが無茶なのだから目をつぶるべき事項である。

■ヘイドルン■
Hadelne

正式名称は103pmp。市街地制圧用無人戦闘ポッド「ヘイドルン」。
全長6m11cm、重量は3.95t。
市街地、特に交通の要所である交差点の制圧を狙って開発された非人型の機動兵器。
移動することは苦手であるが、精霊機導弾唯一の複数武装装備機としての圧倒的火力と、最大88mmという装甲の厚さで市街地の封鎖、制圧に活躍する。
航空救難隊の装備する浮遊砲台「チアシ」と並ぶ、王国最大級の重機動兵器である。
本機は通常時、のっそのっそと4本の足で歩いて移動するが、固定時には足を地中に突き刺して、安定した状態で全力射撃をすることができる。
移動中には、反動が強すぎて、射撃は副砲のみである。
また、「ヘイドルン」は緊急時に足を引き込み、腹面の精霊回路で摩擦係数を低くして滑走、高速移動することができる。この場合の問題点は、急に止まることができず、壁面に衝突することである。この特性を利用して、体当たり兵器としても利用されることがある。
もっとも、軍用兵器にも関わらず、ロールバーが装備されている理由はそこにあるのだが……。

ELEMENTAL GEARBOLT

■ヘイルモッド■ Halemod
■旧式軍警察機動歩兵■ Armed Police Soldier Oldtype



正式名称は64and。旧式軍警察機動歩兵＜地下作業改装仕様＞。
サイズは3m4cm、重量は215kg。
二線級の機動歩兵。一線を退いた旧式の機動兵器を改修して警備／作業用に運用している。
装甲板を増設し、表面の精霊回路を再描画して防御能力を高めている。
武装は両手に装備された溶接／溶断機。
確かに1200度を超える高温の炎は強烈であり、威力は現有兵器以上。特にベースが人間であるネル達には顕著な打撃を与えることができる。しかし、所詮は作業機。射程が極度に短いため、接近前に破壊されることが多い。それでも接近戦に持ち込むように動作するのは、哀しいことに本機体にはそんな戦術しか許されていないからだ。

ELEMENTAL GEARBOLT





■テトラ■ Tetra



正式名称mlov-04。試作生物兵器「テトラ」。
サイズは34cm、重量は24kg。
地下遺跡に、試験的に設置された生物兵器。
基本的に移動能力は持たず、エサなどを捕食せずに数年から最長10年の間生存する性能を持つ。
敵が近づいたら襲い掛かり、捕食する生物で、その主な攻撃は非常に酸性度の高い粘液を飛ばすことによるものである。
これは攻防ともに厄介な代物で、本生物を優秀な兵器たらしめている。
また、火に弱いという性質を逆利用し、火を当てられると自壊して酸をまわりに撒き散らすという性質も持つ。
敵の侵攻を阻止するという目的で開発され、実戦では100万個単位がばらまかれ、王国を防衛、あるいは敵国を封鎖する予定だった。

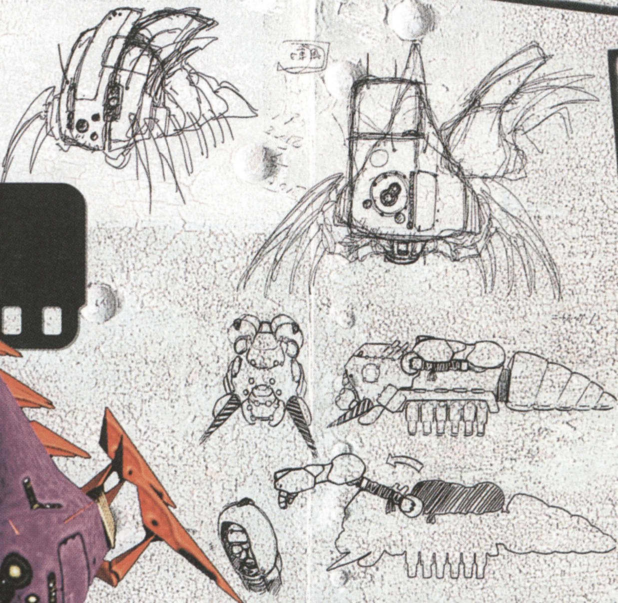
ELEMENTAL GEARBOLT

■アリ■ Ari

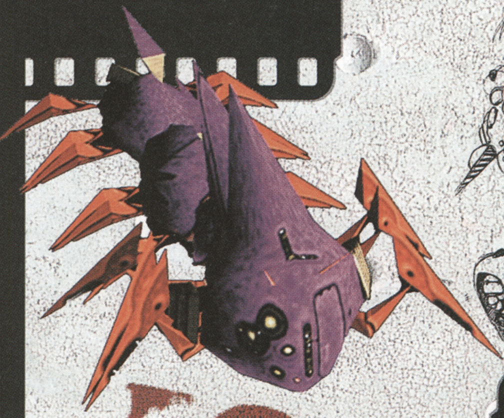


原住生物「アリ」。サイズは最長で20m、重量は6t。
砂城の主と呼ばれる巨大なアリ地獄。
アリ地獄なのに名前がアリなのは、かつてこの地を訪れた第7世界人が伝えた言葉が、間違って伝わったものらしい。
昆虫は一般に筋力の関係から、1mを越えて存在できないといわれるが、本生物は自分の外骨格に精霊回路と同じ働きを持つ文様を持って筋力を補い、存在している。
光に反応して物悲しい歌を歌う性質はあるが、それ以外にさしたる特徴はなく、身体の割には大人しいので兵器には向かず、害も無いので本編では放っておかれている。
なお、主食は水生プランクトンである。
この生物が住む側には水があるので、かつてスルナカンは、この生物を神のようにあがめた。

ELEMENTAL GEARBOLT



■ニートホッグ■ Neethog



正式名称はなし。大型掘削機改造兵器「ニートホッグ」。サイズは52m34cm、重量は180t。
大型掘削機を戦闘に使用できるよう改造した兵器で、陸上兵器としては世界最大である。
掘削機としての機能はそのままにしてあり、敵要塞地下構造部に侵入、そのまま強行制圧をするプランであったようだ。
口で土を噛み砕き、機体後部に噴出しながら前進する。
腕は必要時以外は頭の後ろ、機体側に引き込まれる。
本機体の改装で一番難航したのはセンサーの装備位置である。
これは結局、機体の口の中に装備することとなった。かなり無理な配置であるのは素人から見ても明らかであり、これが本機のアキレス腱である。

ELEMENTAL GEARBOLT

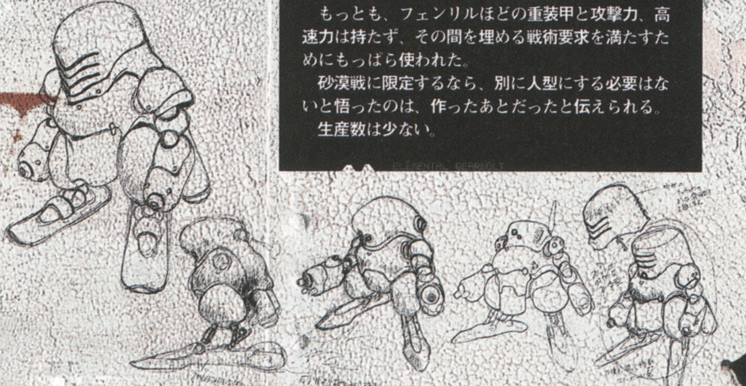


■アンドヴァリ■ Andvari

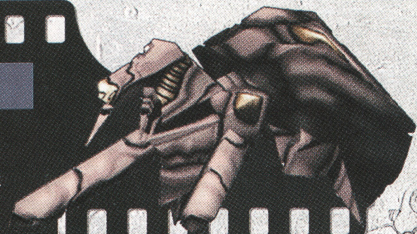


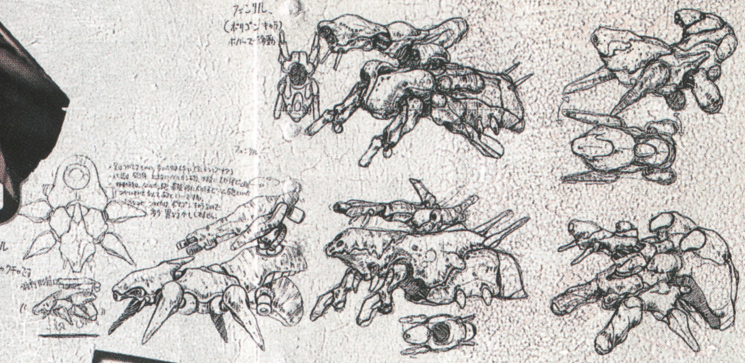
正式名称117ald。軍警察砂漠戦専用機動歩兵「アンドヴァリ」。
サイズは1m20cm、重量は89kg。
砂漠戦での機動歩兵の性能を突き詰めたらこうなったという、低コスト機動歩兵。
摩擦係数を減らした精霊回路を装備したスキーのような板を履き、これで滑って高速で砂漠を移動する。
関節に入り込む砂対策として、極度に可動部分は少なく、また装甲は厚く作られている、
愛敬のある姿……まるっこい姿をしているのは、純粋に砂漠対策である。
砂漠戦専用と考えれば性能は上々で、同時に就役したトゥールが苦手な高機動戦を得意とする。
もっとも、フェンリルほどの重装甲と攻撃力、高速力は持たず、その間を埋める戦術要求を満たすためにもっぱら使われた。
砂漠戦に限定するなら、別に人型にする必要はないと悟ったのは、作ったあとだったと伝えられる。
生産数は少ない。

ELEMENTAL GEARBOLT



■フェンリル■
Fenrill







正式名称106pmp。軍警察重火力支援空中戦車「フェンリル」。

サイズは7m12cm、重量は1.4t。

垂直離着陸可能な性能を持ち、低空を滑走して敵陣に肉薄、射撃を行いながら強行突破をはかるという変わった支援戦車。主力は本機がズタズタに切断した戦線の穴を広げるという任務に着く。

駆逐戦車や強襲突撃砲の呼称のほうが似つかわしいが、軍警察の戦術思想ではあくまで本機は火力支援機なのである。

本機をもし機動部隊の主力として運用していれば、事態は相当変わっていたであろう。

「セーフリムニル」の後継として開発され、高い攻撃力と脆弱な防御力という「セーフリムニル」の欠点を攻撃力を損なわぬままに是正し、機動力を高めた理想的な空中戦車である。

「スレイプニル」のように回転砲塔は持たないが、故に低いシルエットと耐弾性能、大型砲の装備という特徴を持つ。

土煙を上げながら疾走し、地を這うような低いシルエットからのビーム射撃は予想以上に効果があった。欠点は、旋回する時機体が傾いて、広くそして装甲が比較的薄い背面や腹面を見せることである。

優秀な指揮官であれば、本機を絶対旋回させないことで、本機の生存率を大幅に引き上げることができた。

■ベストラ■
Bestra



正式名称107fmk。航空救難隊初の純戦闘飛翔機「ベストラ」。

全長5m30cm、重量は6.3t。

航空救難隊の保有する浮遊砲台。「ヘイドルン」のライバル機で、用途もほぼ「ヘイドルン」に準ずる。

重火砲を装備し、制圧した拠点に設置される。

飛行性能は劣悪で、ヨタヨタと飛んでいる様は滑稽ですらある。

射撃する度に、反動で5m近く移動してしまうのが特徴。移動中は前傾姿勢になる。

車間距離が義務づけられている王国唯一の軍用機である。

とは言え、手軽に運ぶことができる野戦砲として前線でも使用されるなど、相当の評価を受け、生産数も多かった。

本機は相当数が軍警察支援に回され、軍警察に「フェンリル」が配備されるまで戦い抜いた。



■スレイプニル■
Srapnill

正式名称は105pmp。多足歩行戦車山岳師団装備機「スレイプニル」。

全長9m33cm、重量11t。

山岳等の不整地を制圧するために開発された非人型の機動兵器。圧倒的な重量で、ゆっくり進む蜘蛛である。

長い脚を平面に伸ばし、低いシルエットから迫るその姿は非常に安定しており、威圧感にあふれる。「チル」の不足する重火力、長時間戦闘を補う目的で開発された。

ごく少数しか生産されず、配備されている部隊も少ない。

これにはもちろん理由があって、動きが遅く、「チル」等からなる高速機甲部隊に追随できないという欠点があるからだ。

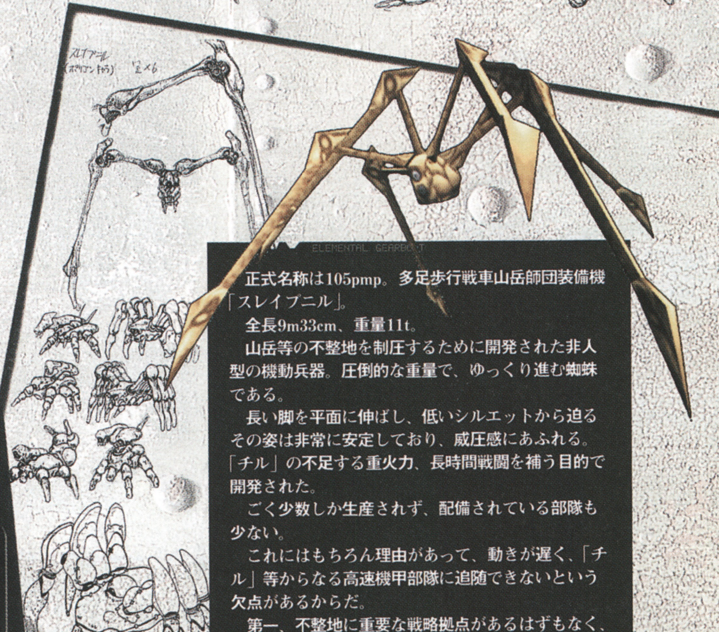
第一、不整地に重要な戦略拠点があるはずもなく、何のために開発されたのかよくわからない難物機である。

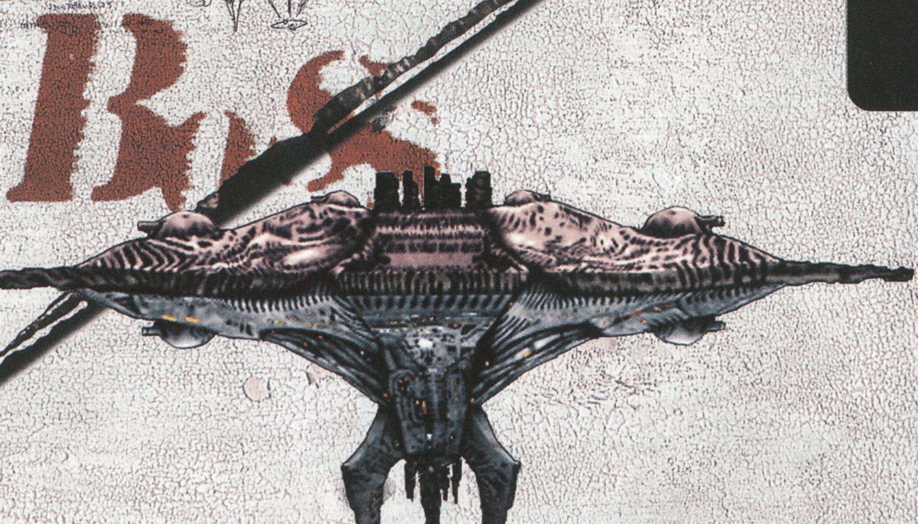
また、センサー群が砲塔と同軸装備のため、命中率は抜群なのであるが、その分死角が多いという欠点がある。もっともこれはセンサー群の複数装備で解決している。

結局のところ、国境線の防衛や拠点防衛にしか使用されず、前作「セーフリムニル」のほうが量産を継続されることになり、本機の生産は中断された。

ただし、これらの欠点は用兵上の問題であること、本来の使用目的である敵部隊の駆逐能力は凄まじく、戦術兵器としてなら、その装甲と自在に動く砲塔を併せて最高級の働きをすることができる。

■アウドムラ■
Audmra





正式名称はfghv-01。対地支援専用大型仮装飛翔戦艦「アウドムラ」。

全長512m、重量は6100t。

元は旧式の飛翔戦艦だったものを特設砲艦として改装、使用している。さらに飛翔戦艦である以前は高級旅客飛翔船として同地の空を飛んでいた。

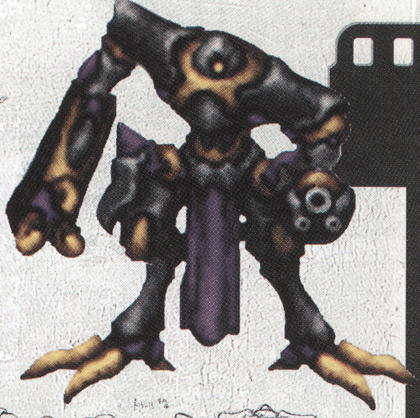
戦時色が強くなる中、同船を軍警察が接収して改装したものである。

結局、元が旅客船であるため、飛翔戦艦としてはものにならないことが判明し、対地上砲撃専門の特設砲艦として改造、再就役したものである。

軍艦としてはおおよそ不名誉なことに、本艦の任務は制空圏下の地上部隊支援と都市砲撃である。

結果、本艦は民間人を一番多く殺した艦となり、忌まわしい名前として記憶されている。





トゥール
Tulle

正式名称は114ahd。軍警察主力戦闘機動歩兵「トゥール」。

サイズは3m40cm、重量は260kg。

増強されつつあった各師団の中核として、第4中隊に配備された機動歩兵で、「チル」の後継機。

センシング能力が低いのは、集団戦を強く意識したことと、「チル」のように万能さを求めるのではなく、機能の分化を行い、偵察専用機を別途に開発して個々の性能を高めたことによる。

肩を揺らしながら集団で移動し、一列に並び、長い手を地面に突き刺して固定、レーザーを一斉に放ち制圧前進をする様は、まさに神話から出た地獄の軍団である。

本機は可動部分の多い「チル」が砂漠に弱く、当初予定されていた性能を出せなかったため、砂漠戦仕様のほうが標準機（スタンダードタイプ）より先に投入された。遮蔽物のない広い砂漠のほうが、本機にふさわしい活躍ができると判断されたためでもあろう。

装甲と火力、ジャンプはできないものの機動性に優れ、長期間爆撃を避けるため砂漠に埋めてもモノともしない頑健な「トゥール」に、砂漠はうってつけだった。

本機の開発は予定よりかなり遅れ、その分「チル」が長期間使われることとなった。

本機の開発が遅れていなかったら、歴史は変わっていたかもしれない。

ELEMENTAL GEARBOLT



ニオルド
Niolde

正式名称はなし。廃棄機体「ニオルド」。

有人機。恐らく現行のあらゆる兵器より古い機動歩兵。「マルデル」からの技術フィードバックを受けて、試験的に生産された「コピー」である。

部品のかなりの部分は「マルデル」と一緒に発掘された同型機の部品群を組み立てて使用している。ところが肝心のレーザー部分はコピーできず、代わりにミサイルの大量装備を行っている。「マルデル」のような美しさを持たないのは、主にそこに原因がある。

とは言え、それでも「マルデル」のコピーである。性能はそれに準じていると言って良いだろう。





ゲフィオン
Gefion

正式名称はflav-04。飛翔航空母艦「ゲフィオン」。

全長440m、重量は6200t。

距離感覚が狂うほど巨大な機体。

王国が他国へ侵攻する際の移動基地として竣工された航空救難隊の飛翔船。

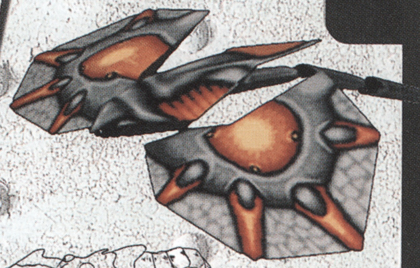
ブリ級4番艦。

高度3000mをゆっくりと回遊している。

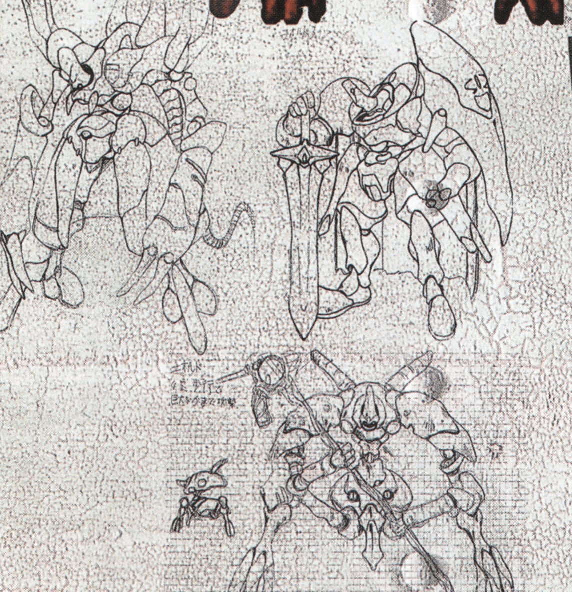
王国の偉容を示す、いわゆる「旗艦」的性質を持つ。

本艦が沈没したことが、この王国の黄昏を告げる予兆となった。

ELEMENTAL GEARBOLT







フレイドマール
Frademarle

正式名称は111fmk。航空救難隊強襲攻撃飛翔機「フレイドマール」。

敵の堅固な対空砲火をかいくぐり、対地攻撃を行うことを目的とした機体。

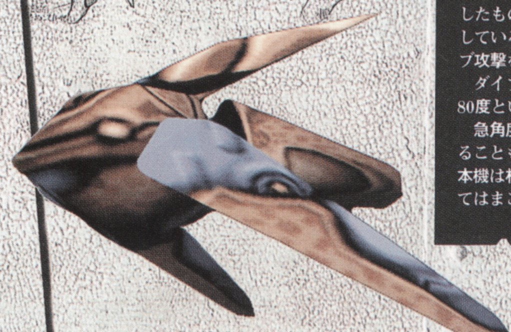
防御力に重点が置かれており、空中戦車の異名を戴いている。

最高速度はそんなに速くはないが、正面から相対したものは、ほぼすべての者が「速かった」と回想している。それは突撃する本機が重量を利してダイブ攻撃を行っていたためである。

ダイブは一般に30度であるが、まれには60度以上、80度という急降下角度で進入することもあった。

急角度の場合、機体の引き起こしに失敗し墜落することもしばしばあった。それでも質量爆弾として本機は相当被害を出させるのであるから、敵にとってはまことに厄介な機体である。

ELEMENTAL GEARBOLT





■イドゥン■
Idon

正式名称はなし。廃棄機体「イドゥン」。

サイズは4m16cm、重量は450kg。

有人機。一切のデータは破棄され、不明であるが、どうやら「チル」の競争試作機であったらしい。

すでにその頃には、無人戦闘兵団が存在していたから、この兵器は恐らく人間の「戦士」達の最後の誇りとして、競争試作に出たに違いない。

確かに単機性能では本機は圧倒的に勝っていたが、どうやら重大な事故を引き起こし、廃棄されたようである。

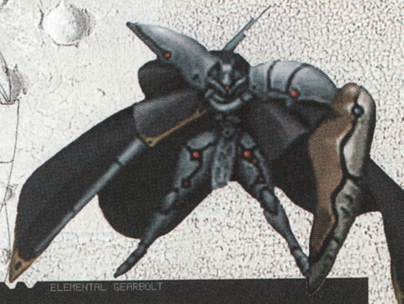
恐らくカウド基地の閉鎖と時を同じくするところから、暴走したものと思われる。原因は無人機「チル」の反応速度に対抗するため、パイロットの脳にある種の薬品を投与したためと思われる。薬品の過剰投与により、パイロットが発狂したのだろう。

物語においては、ベルカインを逃がす時間稼ぎのため、ベルカインの部下達がこれら廃棄兵器に乗り、最後の抵抗を試みる。

廃棄機体を持ち出さねばならぬところまで、戦局は悪化していたのである。

ELEMENTAL GEARBOLT





ELEMENTAL GEARBOLT

正式名称はなし。廃棄機体「マルデル」。

サイズは4m、重量は約30kg（平均値）。

「ネットワーク」技術が発掘された時に、一緒に発掘された兵器。

人型。第7世界製。有人機。

本世界におけるすべての機動兵器の始祖。本機が発掘されなければ、悲劇は起こらなかったとも言える。

一説では発掘ではなく「供与」されたという噂もあるが、関係者すべてが死亡した現在、それを知る者はいない。

本機はこの世界では存在し得ないはずの数々の「物質」「技術」でできたオーバーテクノロジーの産物である。

その性能は凄まじく、あらゆる現行兵器を粉砕する破壊力と強固な装甲を兼ね備える。このことから、本機が99%聖銃や主人公と同じ技術体系に存在することがわかる。

物語において出現する本機は、現在なお研究中だったものを、ベルカインの部下が持ち出したものである。

■マルデル■
Maldel

ELEMENTAL GEARBOLT

正式名称108and。王室警護隊制式装備機動歩兵「バルドル」。

サイズは2m40cm、重量は220kg。

軍警察の装備兵器のザ・ベストデザイン。

古代の騎士のイメージを色濃く残した本機のデザインは、王国の美意識の集合体であると言ってもよいであろう。

部隊の性質上、屋内での作戦が多く、信号弾装備はほとんど飾りであり、実際には手信号で作戦を行う。

機動歩兵としては異例とも言えるビーム砲を装備しているが、これは継戦能力を無視しているためである。

目につく機動力はないが、狭い屋内では機動力より装甲の厚さのほうが都合がいいのである。

本機は性能は良いものの、実戦参加例は一度しかない。そう、本機が実戦に出る時、それは敗戦の時だったのである。



■バルドル■
Baldol

ELEMENTAL GEARBOLT

名称、サイズ、重量など、一切が不確定。

ベルカインの最後の乗機で、獣型形態と、人型形態を取る。精霊機導弾最後の敵である。

「マルデル」と同じく、発掘兵器だと言うが…!?

なお、「リフトラシール」とは、神々の黄昏後、滅亡し、生まれ変わった世界に生き残った人間の名であり、その男から新しい人間の世界が作られたと伝説は語る。

現実は皮肉であった。



■リフトラシール■
Reftraseal

深く濃い精霊機導弾
ビジュアルデザインの世界
米田仁士インタビュー



**無から有を生み出すクリエイター達。
まったく新しい世界観を生み出すために、
どんな試行錯誤がなされたのか!?
『精霊機導弾』の独特なキャラクターと世界観……。
完全無比にして独創的なその世界を作り上げた
ビジュアリスト・米田仁士に聞く。**



精霊回路は、コンピューターの基盤をもとにして描きました。

――米田さんはキャラデザインや世界設定のビジュアルを担当されていますが、ビジュアルのコンセプトを立てる時に、苦労したことはありましたか？

米田：まず設定を飲み込むのが大変だったんですよ(笑)。けっこう難しい設定でしょ？　前に一応、オモテ設定とでもいうべき資料をいただいたんですけど、それを読んだだけではよくわからなくて……。それで、制作のアルファ(システム)さんのほうにお電話したら、裏設定というのが、ドッと送られてきたんです(笑)。それを読んでちょっとわかってきたかなぁ？みたいな(笑)。未だに謎の部分はありますからね。

――そうなんですか。

米田：私も全て把握して描いているわけじゃないんです(苦笑)。

――あの世界はどういったイメージで作られましたか？

米田：一応ＳＦなんだけども、純然たるＳＦじゃなくて、ファンタジー的な要素が欲しくて入れてますね。メカとかでも、完全なメカメカしいＳＦじゃなくて、ちょっとファンタジー寄りになるように、開発の方にも「もうちょっと有機的な曲線使えないか？」みたいなやり取りをした覚えがあります。

でもプログラムのほうは難しいみたいですね。例えば「ちょっと昆虫っぽいメカを出して欲しい」とか、あるいは「爬虫類っぽい雰囲気でできないか？」みたいなことをご相談したんですけども、やっぱり「少ないポリゴン数で、３次曲線みたいのを出すのは大変」とか言われました。でも、あがってきたのを見せていただきますと、けっこう頑張ってますよねぇ(笑)。

――精霊回路という物を作るにあたって、芝村さんの思い描いていたイメージと、米田さんのイメージというのは、ピシッっと固まっていったんですかね？

米田：精霊回路に関しては、格別これといって問題なかったみたいですねぇ。私もどうしようかと思ったんですけど、結局、コンピューターの基盤とかをもとにして描きました。精霊回路も基板も、プリントするものですから、そういった感じでいいんじゃないかって思って。それをアレンジしたり発展させたりして、形にしました。

――それは米田さんの発案だった？

米田：そうですね。せっかく根本的にＳＦなもんですから、やっぱりその辺、コンピューターの基盤みたいな感じのものも使ってみたらどうかな？って思ってました。私もＭａｃの基盤とか触ってて、「これはけっこう、妙な模様だよな」とか思ってて。メモリーを差し込む時とか、ボードを覗くじゃないですか。これはおもしろいなとずっと以前から思っていたというのはありますね。

――精霊回路というものの概念については、その資料を読み込んだ後はスッと入って行けたんでしょうか？

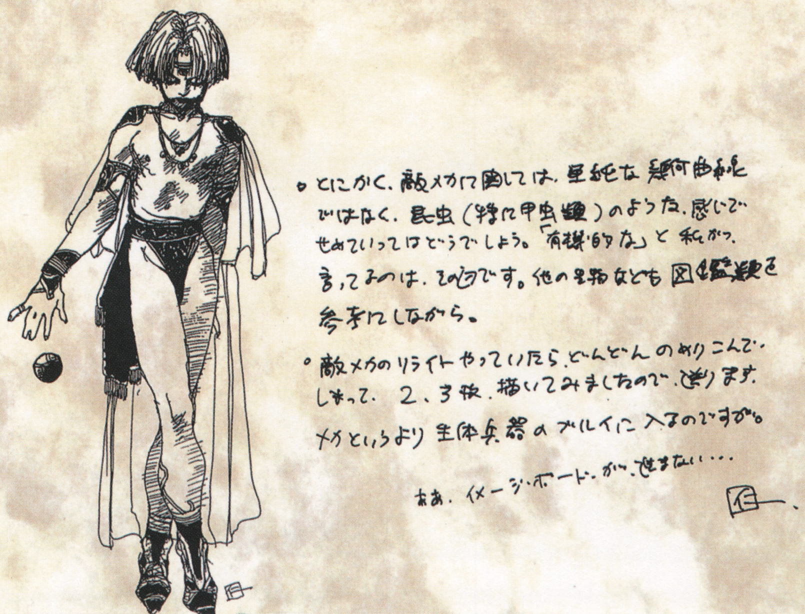
米田：そうですねぇ。そういうこともあっていいかな、みたいな感じですよ。アレも一種の呪文といえば呪文なのかな？とか思ってね。

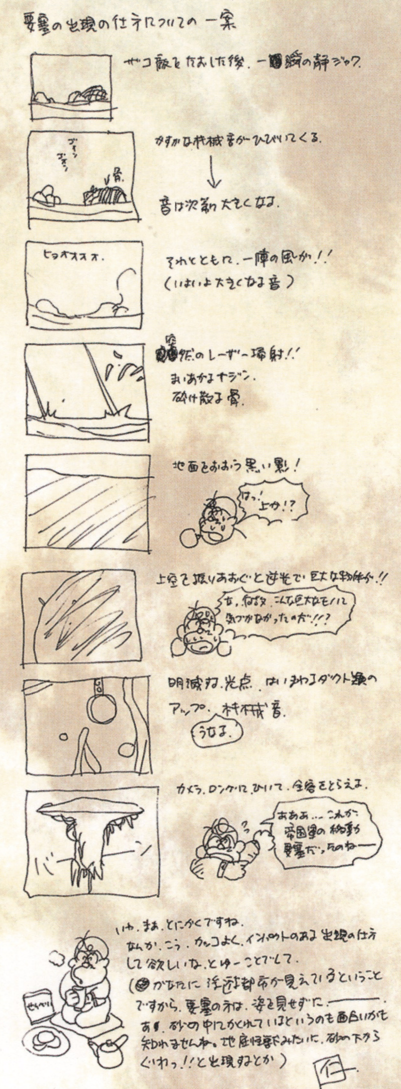
クラゲをコンセプトにしたアウドムラは気に入ってます。

――今回、事実上、ベルカインが主人公ですよね？　ビジュアル面ですけどね。

米田：ベルカインのほうが表にはよく出てきますよね。はい。

――キャラクターについては、どういうところに気を付けたとか、思い入れ↗





↗みたいなものはありますか？

米田：そうですねぇ……まぁ、設定資料通りに、絶世の美少年なのかなぁ？　みたいな感じですよ。

――一番好きなキャラクターって誰でしょう？

米田：ボスキャラとかでもいいですか？(笑)　あの、空中戦艦みたいな、アウドムラが一番好きですね。あのイメージが一番うまく行ったような気がしますね。アレを作った時、いろいろ試行錯誤しました。ボスキャラのデザインがけっこう大変だったんですよ。

元のコンセプトはカツオノエボシとかの、クラゲみたいな感じです。なんか空に浮いたクラゲがラクチンそうでいいなぁ、みたいな。水族館のクラゲがスゴイ気持ちよさそうなのを見た時、「空中でそういうのが漂ってたら気持ちいいかな？」みたいに思ったんですよね。具体的には、まずパッと大きなのがあって、そこから触手が伸びてるみたいな感じでやっていったんで、わりとアレはユニークな感じでできたんじゃないかなぁと思ってます。

――ゲームの中でもかなり巨大な感じで登場してましたよね。

米田：あれは迫力あったですよねぇ。けっこう好きです。逆に、ムービーで出てくる連中は……。とにかく、時間がなくて。ゲーム開発時の一番始めは、ボスキャラとかのデザインをずーっとやってて、まだ時間的な余裕があったんですよ。そんで、ムービーキャラになってくると、締切がドンドン押し迫ってきてしまって、時間がなかったのが辛かった。

――ボスキャラで他に好きなものは？

米田：イドゥンも好きですね。あれもゲームの画面の中で、もっとデカくてもよかったですね。元は、鳥とかのイメージだったんですよ。ハトみたいな、キョトキョトした動きが欲しかったな。飛んだり跳ねたりとか、なんか人間とか爬虫類とは違う動きが欲しいなと思ってたんですけど。それはちょっと難しかったみたいです。

――人間キャラの中で好きなキャラは？

米田：ネル……かなぁ？　一番まぁ、デザインに苦労してしまったんで。あと、印象が強いのは王様ですね(笑)。王様はもう一発で決まったんですよ。コレしかない、みたいな感じで。一番始めにいただいた設定資料とか、関連ムービーのストーリーとかを読んで、落書きしてて、「あ、王様はこれだな！」みたいな感じですぐにできてしまったんです。

――王様については、アルファ側の最初のイメージと違っていたみたいな話もあるそうですが……。

米田：あっ、そうなんですか!?

――でも「あのビジュアルを見たら、もうアレしかないって思った」みたいなことを、先日、芝村さんが言ってました。

米田：あぁ、そうですか。ボクも気に入ってて、しばらくFAXのリードの部分とかに使ってたんですよ。あの王様のイラストを(笑)。

演出には、自分の意見を取り入れてくれた部分もありました。

――りんたろうさんのアニメーションに関しては、何か感想はありますか。

米田：綺麗ですよね。特にキャラクターとかは、私のキャラデザインよりよくなってる感じで(笑)、えぇ。よかったですねぇ。

――演出とかに関しても？

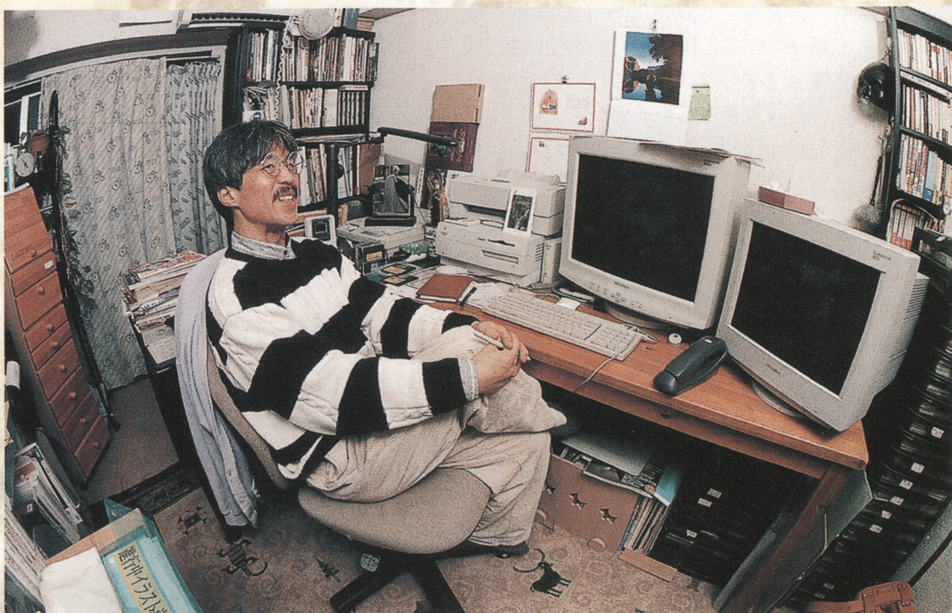
米田：はい。結構、私の意見を取り入れてくれてた部分もあって、嬉しかったなあ(笑)。

――例えばどういうところでしょうか？

米田：一番始めに出てくるシーンで、旅人の帽子がバラッと取れたら、長い

PROFILE

米田仁士（よねだひとし）奈良県出身。イラストレーター・漫画家。1991年にSFマガジン読者賞、1994年に第25回星雲賞アート部門を受賞。代表作は4コマ漫画集『われはロボットくん』（徳間書店）、画集『QVINTA ESSENTIA』（富士見書房）、『カレイドスコープ』（朝日ソノラマ）、『エヌマ・エリシュ』（NTT出版）等がある。



髪がザァーっと出てくるみたいな部分ですねぇ。

——旅人の文字設定の中には、性別は書かれてないですよね？　米田さんは性別はどちらのつもりで描いてらっしゃいます？

米田：一応、はじめ、男かな？　みたいに思ってました。でも帽子がバッと風で取れると、バッと長い髪が現われるってカッコイイかなぁみたいに思ったんですよ。もう別に、男でも女でもどちらでもいいんですけどね。でも、あの旅人も謎だよなぁ(笑)。私も未だにわからないんですけど、あれは誰なんでしょう？(笑)

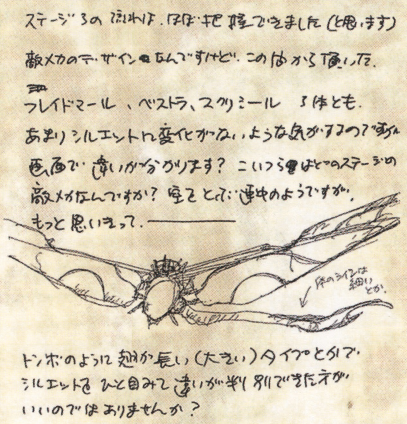
——普段、米田さんが他の作品とか、自分の作品とかで絵を描かれる時には、例えばその絵に出てこない部分の設定とかって作られますよね？

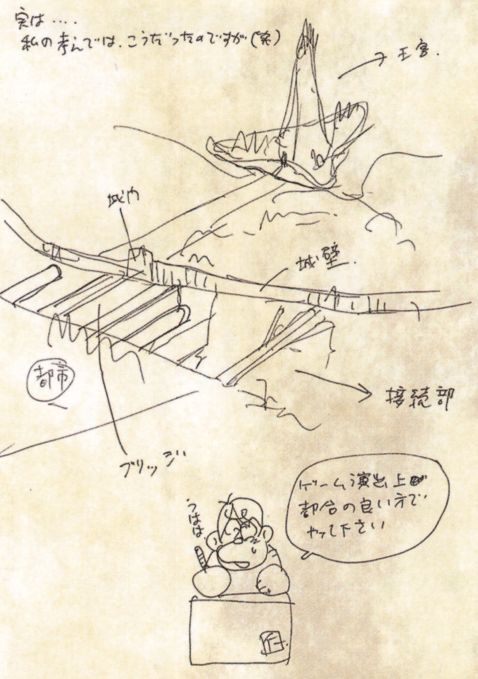
米田：はい。裏設定みたいなものですね。

——その世界を確立するために、その裏設定というのは必要ですよね。

米田：はい。絵を描くのは、ほんとに表面に出てくる部分だけなんですけど、やっぱりそれなりに、この船は一体どういう動力で浮かんでいるのかとか、一応考えないと描けないですから。とりあえず世界観があるんだったら、絵面的(えづら)にはいくらカッコ良くても、ちょっと裏設定と違うなぁというものがあるとやっぱり困りますね。

ほんとはカッコ良ければいいんであって、理屈は後で何とでも付けられるといえば付けられるんですけどね。デザインしていくにあたって、例えばその世界のテクノロジーを聞いていると、逆にデザインの発想になったりもするわけです。





インパクトのある怪物を作るのは、なかなか難しいですね。

——今回の『精霊機導弾』の中で、米田さんらしさが出ていると思う部分って、どんなところでしょう？

米田：どうでしょうねぇ。私、最近はもう、モンスター描くの好きですから。けっこう気持ちいいモンスター描けたかな？みたいなところはあります。

——モンスターを作る時、造形的に注意している部分というのは？

米田：やっぱりインパクトのある怪物にしたい、ということなんですけど。……なかなか難しかったです。ゲームでこれは表現出来るかな？みたいなところも多かったですから。

——ボツになったキャラもあるんですか？

米田：アイデアの段階でボツったのは、けっこうありますね。

——最後のボスキャラは、苦労されました？

米田：苦労しましたね。あれもいろいろアイデアを出したんですけどねぇ。

——あれ、変化(変形)させるっていうのは？　誰がアイデアを出されたんですか？

米田：変化させるの、ボクがアイデア出したんかなぁ(苦笑)？　なんか、変化するのが好きなんですよ。二段三段に変化するというのが。あれも「はじめは人型がいい」とか、「はじめは怪物形態がいい」とか、いろいろアイデア出したんですよ。それから、一度やっつけたら卵を産んで、そこから最後のボスキャラが出てくるなんていうのも考えました(笑)。やっとやっつけたと思ったら、そこに卵が残ってるんですよ。それが、ピピピッてヒビ割れて、そこから本当に最後のボスが出てくるみたいなのはどうか？とか(笑)。

——それは、あんまり強そうじゃないですよね。生まれたて、みたいな感じで(笑)。

米田：いやぁ、『モスラ』みたいなイメージでね。

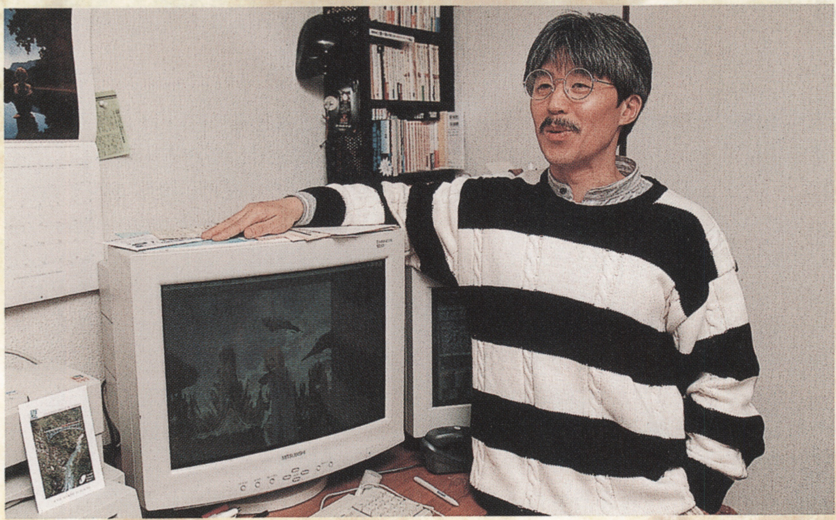
——繭から出てくるイメージですね。

米田：そうそう。あと、怪物から人間が、胎児みたいにしてドロッと生まれてくる。最初はうずくまってて、それがググッっと起き上がるみたいなイメージも、ちょっとおぞましくていいんじゃないか……みたいなことも考えたんですけど。やっぱり、ゲームのキャラとして動かすのが難しかったようです(笑)。

——敵キャラを作る時にも、素性みたいなものを考えるんですか？

米田：例えば、もともと生物だったものなのか、人の手によって作られたものなのかを考えないと、造形的に違ってきますよね。だから、イドゥンなん





かは、まぁ、生体機械みたいな感じで作ってます。生物なら、バイオテクノロジーとかの力で遺伝子をいじって、後からメカを取り付けたものとか、いろいろ、その辺は考えますよ。

カッコ良くておぞましいものって、なんかないかなぁ。

——普段、そういう絵を描くときに、参考にされてるような物とか、よく眺めている写真とか、どういうところに出典を求めることが多いですか？。

米田：動物図鑑とかはよく見ますかねぇ。昆虫タイプなら、それこそ、昆虫図鑑を見たり。あと、魚類とか。そうものは一通り揃えてて、ちょっと行き詰まったらパラパラ見たりしてます。「コレとコレとを組み合わせてみたらどうだ？」みたいな。

でも、やっぱり人間を変形させるのが一番恐いんですよねぇ。それはまぁギーガーが教えてくれたことなんですけどもね。人間に近くて、怪物っぽいのが一番恐い。

——やっぱり、あの『エイリアン』のインパクトってのが、凄かったですもんね。

米田：なかなか、まだその印象から抜けられないですねぇ。やっぱりギーガーの、人間をもとにしたあのエイリアンは一番恐かったなぁ。

自分も骨とか、人間の人骨とか、その辺を見たりしながら、もっとインパクトがあって恐い、そしてゾゾッとするようなおぞましいものはないかなって探しているんですけどね。ミミズとかゲジゲジとかは確かに気持ち悪いですけど、カッコ良くないでしょ？　だからカッコ良くておぞましいみたいのはないかなぁと。今、いろいろと考えてるところなんですけど、なかなかないですねぇ。

——甲虫とか、カッコ良くておぞましいですよね？

米田：そうそうそう。カブトムシ、クワガタ……。結局、例えば未来世界というのはどうしても『ブレードランナー』で、怪物というと『エイリアン』のイメージが強い。まだそれから飛び抜けたものができない部分があります。その辺が結構、自分の課題じゃないんでしょうか(笑)。

——そうですか？

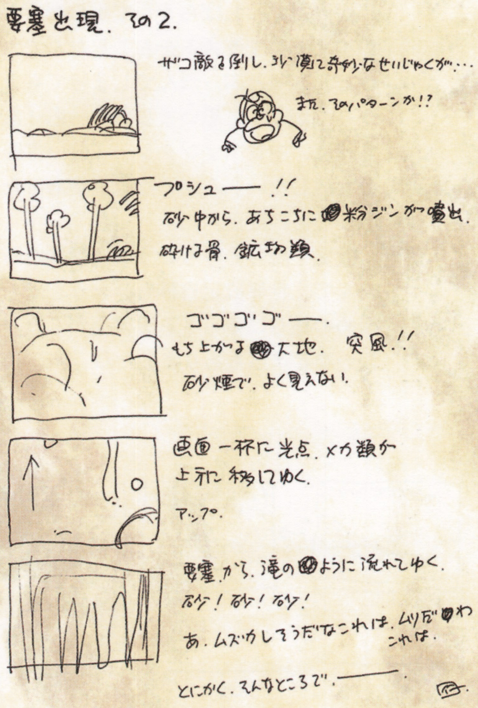
米田：昔はもう、未来世界ってほんとにバラ色の世界でしたよね。ＳＦで未来というと、すべて管理された世界で……。

——街の中をチューブが走ってるんですよね(笑)。その中を車が通ってるとか。

米田：道に、チリひとつ落ちてないみたいなイメージですよね。『2001年宇宙の旅』とかの宇宙船でもそう。それがまぁ言わば、未来世界の常識だったじゃないですか。でも、それよく考えてみるとおかしいですよね。昔の少年まんがの特集見てみると「未来の食事はこうだぁ‼」とか言って、錠剤なんですよね。１粒か２粒だけで一日過ごせる。よく考えたら、それ人間の欲望とは反しているでしょう。「もっとおいしい物が食べたい」とか思うはずなのに、錠剤だけで済ますなんてねぇ。昔は「それが正しいのかな？」とかって思ってましたけど。そして未来の人間は、頭がデカくて、身体が退化している。

——人差し指が進化してるんですよね(笑)。

米田：でもあれ、よく考えてみるとおかしくて、未来の人間はやっぱり運動しないから、オナカが出てきますよねぇ、当然。モノも考えないから、頭のほうだってあんまり進化せず、ちっちゃいままではないか？とか(笑)。



——頭が良くなれば頭はデカくなるって、すごい短絡的でおかしいですよね。

米田：小学生的な発想ですよね。未来世界にしても、ドラッグとか温暖化とかあったり、テクノロジーがイビツな方向に進化していって……みたいなこと考えると、確かに今は『ブレードランナー』みたいな世界観が正解かな？とか思うんですけど。それもやっぱり穴があるんじゃないか。でも今は未来世界というと、あれしか思い描けないじゃないですか。

——それだけインパクトが強かったからかもしれないですねぇ。

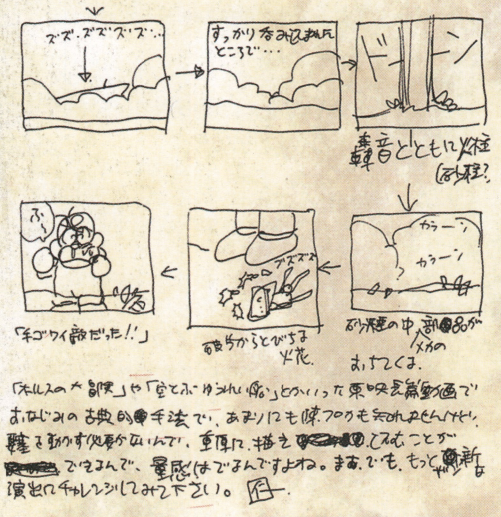
米田：そうそう。だから、あれも何かちょっと違うところが絶対あるはずじゃないかな？と思ってます。

ゲームの仕事は、消耗度は凄いですけどやり応えがあります。

――米田さんが作られた世界観やキャラクターなどで、どういう部分に思い入れがあるかお伺いしたいんですけども。

米田：やっぱりそれは、世界観全体というか、美術設定全体ですよね。その世界全体の雰囲気には気をつけました。でも今回、ちょっと徹底しきれていなかったかもしれません。本編の制作が済んで、しばらくしてからゲームのイメージイラストをおこしたんですけど、もっとぶっ飛んでしまってもよかったかな？と思いました。一応「ある程度、中世ファンタジーっぽい雰囲気も残したい」みたいな意向があったのかなぁ、確か。

　設定を読むとけっこう暗い世界だったんで、世界設定自体も、どうしても暗めの感じにやらざるを得なかったみたいなところもありましたね。



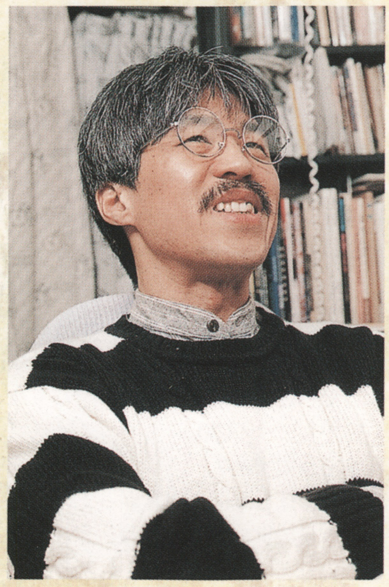
――美しい部分というか、明るい部分っていうのは、思い出のところだけですよね。

米田：そうそう。だから、暗くなりすぎるような気がしたんで、色だけでもパステルカラーを使ってみたりとかしたんですけどね。まぁ「地下の世界はもう思いっきり暗い世界で行こう」みたいな、そういう意向はあったんですけど。

　また、ステージ毎にある程度、雰囲気を変えていかないと、プレイしてる人も単調になるでしょうから、その辺も気を付けたつもりです。隠々滅々な、暗ァいステージがあったら、次は明るいステージ、開放感のあるステージにしたほうがいいんじゃないかみたいな変化ですね。

――その辺の、閉鎖的なところから開放的なところに行ったり、開放的なところが終わったら今度は閉鎖的なところに行ったりとか、そういう演出は、芝村さんのオーダーなんですか？　それとも米田さんが考えられたんですか？

米田：もともと「次は地底世界です」あるいは「砂漠です」……そういう設定はもう、きちんとアルファさんのほうでありました。こちらはじゃあ、地底世界は思いきり暗くしようか、みたいな感じです。



――メリハリをつけるということですね。

米田：そうそう。まぁアイデア的にも活かしてもらえればいいなと、できる限りこちらからも、積極的にアイデアを出そうとしましたよ。受け身になって仕事するのは、やっぱり面白くないですからね。せっかく世界設定からやらせてもらえるんだから、どんどん自分の意見も出さないと。だから積極的に、「こういうのはどうですか？」みたいなアイデアを出していきました。

――ゲームの仕事というものは、今後来たらどんどん積極的にやっていきたいですか？

米田：ゲームは……やりたいですねぇ。やっぱり世界観、美術設定あたりから、まるまる全部。けっこうボリュームがあって、やり応えがあるんですね。やってて面白いですよ。その分、消耗度は凄いですけどね。「最後の最後まで絞り尽くされるー」みたいな(笑)。もう、ヘトヘトになるまで全知全能を傾けるみたいな感じですね。ヘタしたら一年以上付き合ってるわけじゃないですか。それが大変ですよ。

――制作中に、なにか面白いエピソードはありましたか？

米田：去年のちょうど今頃(96年11月)、最後の大ボスのデザインをずっと考えてて、行き詰まってたんですよ。もうどうしたらいいのか分からなくなったりして。それで家の鍵をどっかに忘れてしまって、出先から帰ってきたら自分の家に入れなかったことがありました。去年の最後はもう、ウワの空状態でしたねぇ。あれは大変だったぁ……。

――最後に、プレイヤーにメッセージがあれば。

米田：「楽しんでください！」としか言いようがないです。

――それは、映像として？　ゲームとして？

米田：まぁ、どちらもですよね。「敵をやっつける余裕が出てきたら映像面にも目を向けてください」みたいな感じでしょうか？

――今日は、どうもありがとうございました。

1997年11月11日、米田仁士氏の仕事場にて。





『銀河鉄道999』、『幻魔大戦』など、
数々のアニメーション映画でその才能を
いかんなく発揮する奇才、りんたろう監督。
その精密にして繊細な筆致は、見る者を圧倒する。
ここに、りん氏の直筆絵コンテを完全収録する。

Prolog

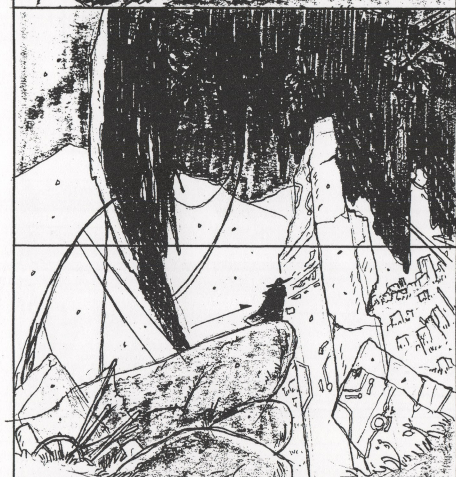
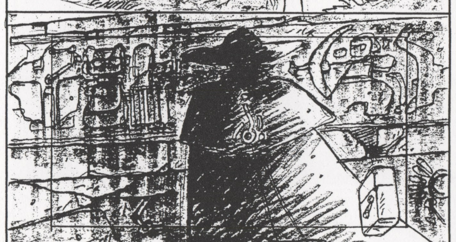
No. 1.

＜Prolog＞

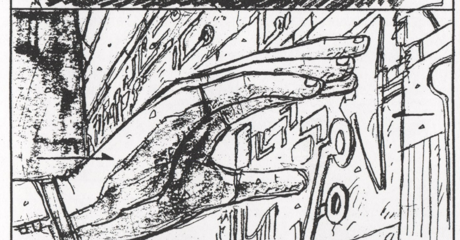
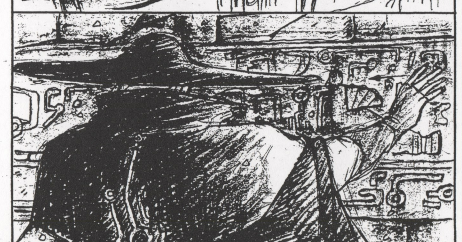
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1.		紫色の空（仰角）。 多重層の雲がゆっくりと↙方向へ流れている。 上空から雪の如く降る精霊（透過光）。 Camera T.B. 入れてくる旅人の後姿。 マント風に揺れている。 （それから）旅人もT.B. すべてカットいっぱいaction。 ＜デジタル合成＞	＜SE＞ ヒュウウウウ 風が静かに吹いている。	10"
2.		旅人UP. 虚空を見ている。 顔は見せない。 精霊が降る。（マルチ合成）。 カットいっぱいT.B. BGとキャラクターは別のCamera-work。	♫ 音楽start	7"
3.		草原に立つ旅人。 精霊降る。 Cameraゆっくり T.B.しながら Pan→。 ※クレーンactionに似たCamera-work。 ＜デジタル合成＞ 小高い丘に無数の遺跡。 宗教都市の廃墟である。 その向こう側に浮遊都市が突っ込んだ感じで朽ち果てている。 カット尻 止メ。		8"

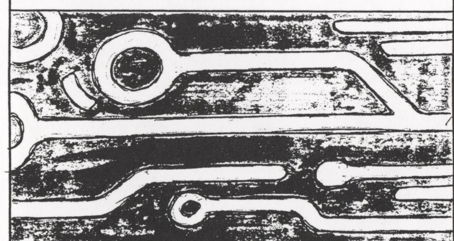
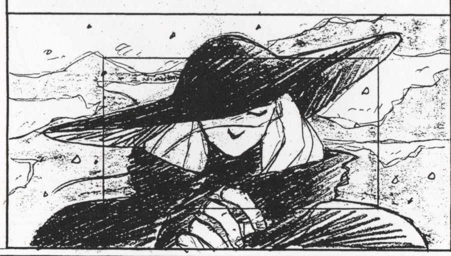
No. 2.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
4.		丘を登って行く旅人。 ↗ Fol. 宙に浮いたカバンがついていく。 精霊降る。 〈3D風デジタル合成〉		6"
5.		廃墟。 浮遊都市の残骸。 Pan-down。↓ 精霊降る。 巨大な丸味を帯びた石を上を登ってくる旅人。 その眼前に壁の如くそそり立つ遺跡。 三段密着マルチ。		9"
6.		壁画を見る旅人。 Cameraスロー T.B。(BG) 精霊降る。キャラクターにT.U。 マヤ風の記号絵を参考にする！ 浮遊しているカバン。 〈デジタル合成〉		4"

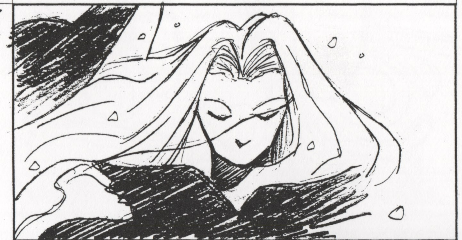
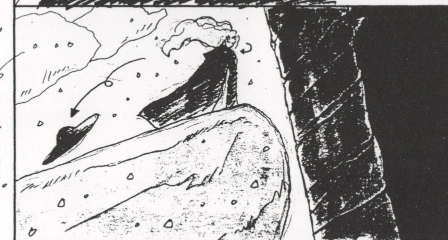
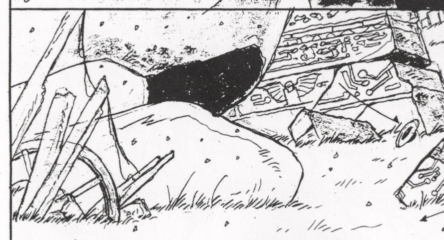
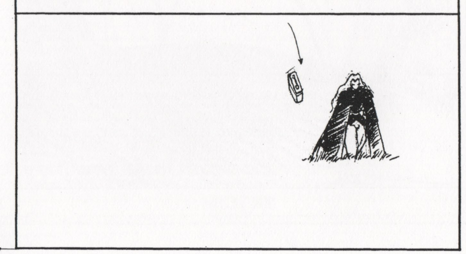
No. 3.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
7.		旅人close-up。 精霊降る。 (マルチも有り)。 ゆっくりしたactionで少し顔を上げる。髪が一本風に舞う。 片眼が花の間からチラッと見える。		2"12
8.		手up。 壁画に軽くタッチする指さき。 手スライディングaction。 BGも低く引く。		4"
9.		壁画に指を這わせる旅人。 精霊降る。		3"
10.		指up。 ← Fol。		3"

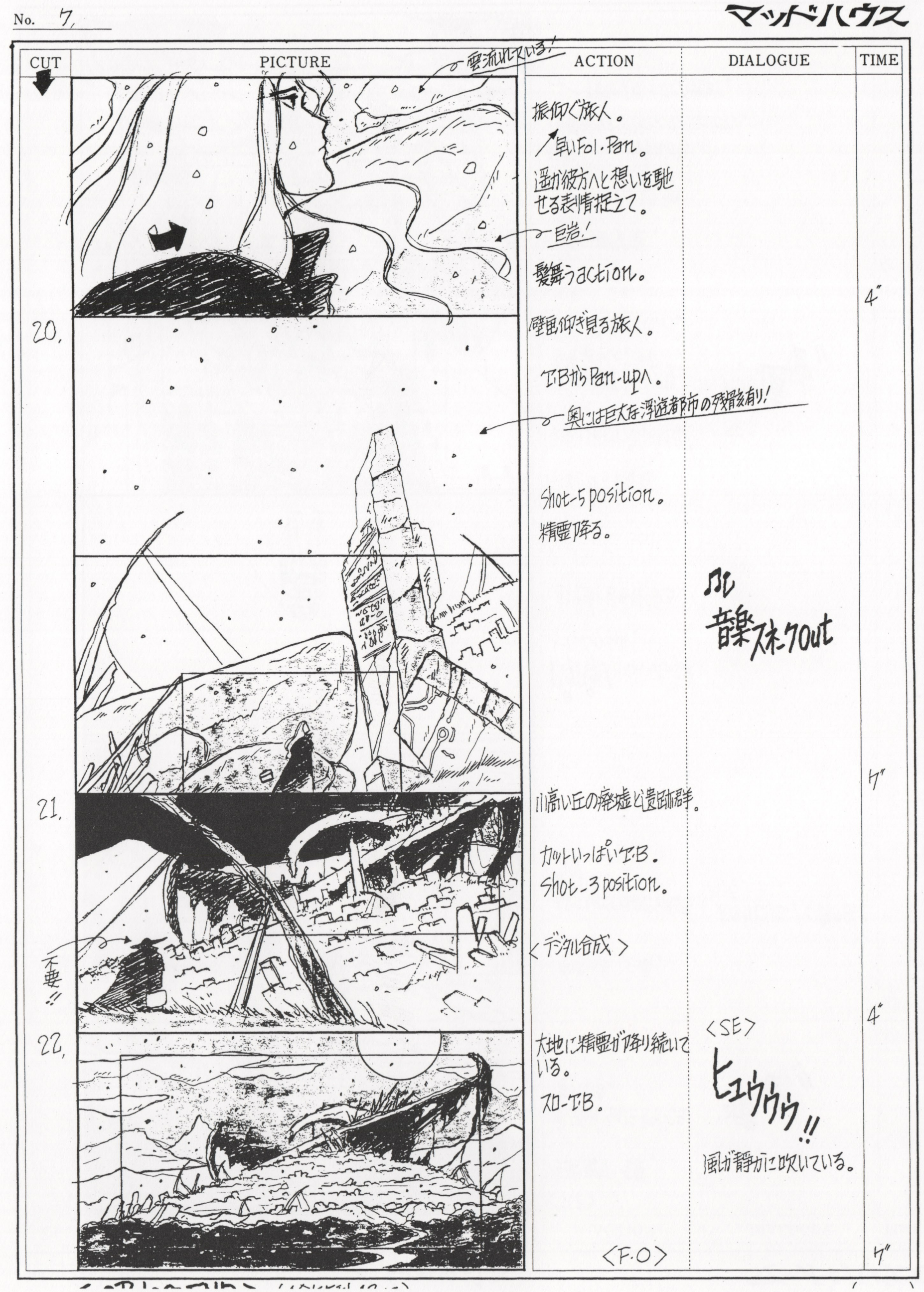
No. 4.　　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
11.		旅人 up。 精霊降る。(マルチ)。 髪のモガで本風に舞う。		
		静かに眼を閉じる。		
		ゆっくりとOLしてくる精霊回路。 ←方向へ走る精霊回路の図形。 透過光スーパー処理。 更に→逆方向の回路がその上にOLしてくる。 旅人ゆっくりと消えて行く。		6"
12.	● ここに旅人の回想として、ステージ1前～ステージ6前のヴィジアルを数点表現します。 絵柄内容としては、スルナカン、オード、スキカやベルカインのshotを使用。りく粒子荒らしたモニター越しのような画像処理を考えます。	走る精霊回路。 乱調気味のモニター画像のようにフラッシュさせたりします。要検討。		
13.		このつなぎは検討!! 旅人。 カット頭でT.Bと同時に手を戻すaction。 精霊降る。 雲流れている。 〈デジタル合成〉 BG別タイミングでT.B.		5"

No. 5.　　マッドハウス

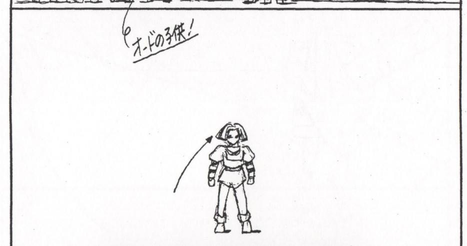
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		手がマントの中に収まった瞬間ヒュー!!と一陣の風が吹き抜ける。 バサッ!と飛ぶ帽子と同時に髪が舞う。 精霊も風に流される。		4"
14. 雲流れている。		岩上の旅人。 帽子フワリと落下していく。 カット尻で帽子の行方を追う旅人。 マルチの壁 up。 流される精霊。		3"
15.		大地。 カット頭でフワリと落ちてくる帽子 OUT。 精霊降る。 坂になっています!		
		フワッと舞い降りる旅人。		
		草地に降り立つ旅人。 帽子を拾いにりし手前へ歩いてくる。 カバが遅れて降りてくる。		


No. 6.
マッドハウス
CUT
PICTURE
ACTION
DIALOGUE
TIME
※ 何やら足が踏みつけた!!
ン!と立ちはまる。
草地にしゃがみ込み足元の物を拾おうとするaction。
10″
16.
帽子!
立ち上る旅人。
精霊降る。
2″12
17.
巨大な壁画!
手の内を見る旅人。
精霊降る。
T.B.
＜デジタル合成＞
4″12
18.
草地。
錆びたペンダントup。
マルチ処理。
ペンダント特殊メイク。
2″
19.
見詰めている旅人。
精霊降る。(マルチ有り)。

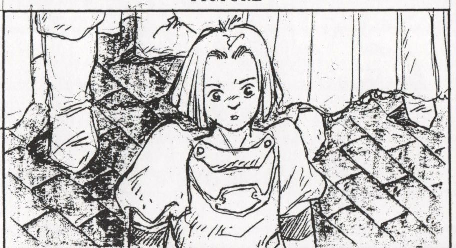
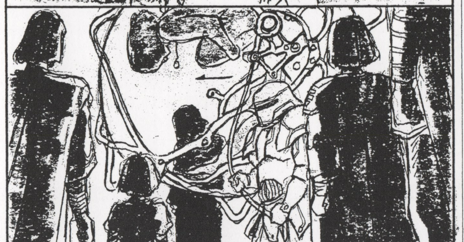
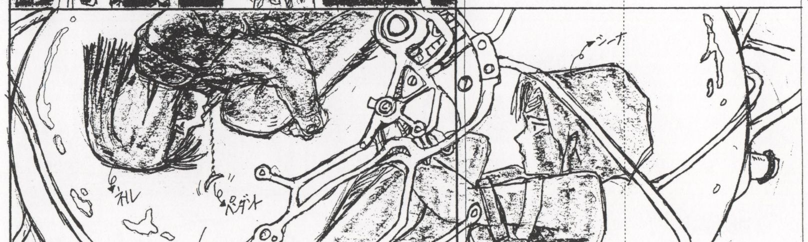

No. 7.
マッドハウス
CUT
PICTURE
ACTION
DIALOGUE
TIME
雲流れている!
巨岩!
振仰ぐ旅人。
早いFol・Pan。
遥か彼方へと想いを馳せる表情捉えて。
髪舞うaction。
4″
20.
奥には巨大な浮遊都市の残骸有り!
壁画仰ぎ見る旅人。
T.BからPan-upへ。
Shot-5 position。
精霊降る。
♫
音楽スネークout
7″
21.
不要!!
小高い丘の廃墟と遺跡群。
カットいっぱいT.B。
Shot-3 position。
＜デジタル合成＞
4″
22.
大地に精霊が降り続いている。
スローT.B。
＜F.O＞
＜SE＞
ヒュウウウ!!
風が静かに吹いている。
7″

Stage-1

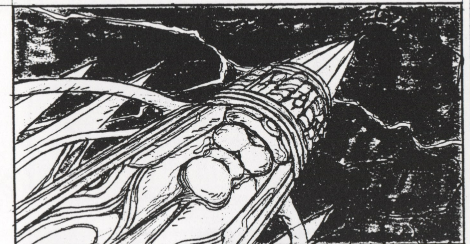
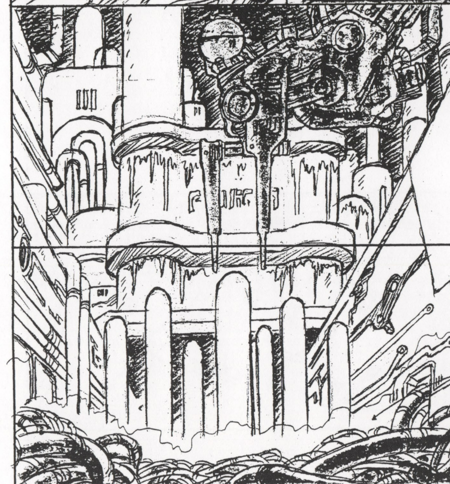
No. 8 < Stage-1 > マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
23,		<F.I> 宗教都市・全景。 重く垂れこめた雲が天を覆っている。	<SE> 遠雷!!	3"
24,	 オードの子供!	大聖堂の前・広場。 人々がCameraの方を見詰めている。	人々がヒソヒソと囁き合っている。	
		パタパタ!と手前へ走って来るオードの子供。 立ち止まり目を見張る。		3"
25,		行進してくる軍警察 前後に移送カプセルを従えている。 BG段々引きT.B. 軍警察引くスライディング。 オードの子供(マルチ)。 <デジタル合成>	<SE> 時折遠雷!!	4"
26,		行進する軍警察。 ← Camera スロ-Pan の中を進んでいく馬に乗った警察。移送カプセルが近く見えるまでスライディングaction。 手前の人々はマルチ処理。		3"

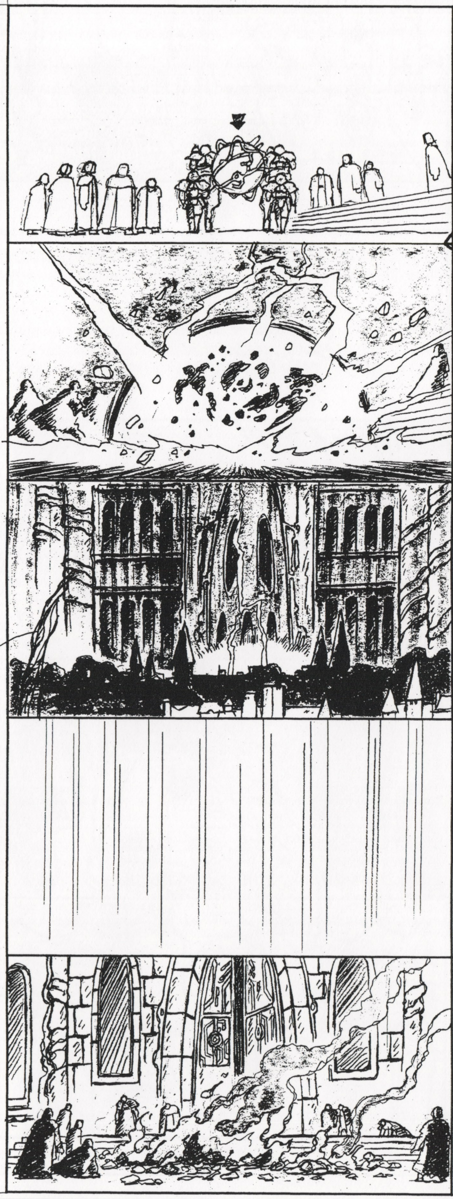
No. 9.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
27,		見詰めるオードの子供。		1"12
28,		奇怪な移送カプセルが進む。 カプセル内の人物はセミシルエット処理。		2"
29,	 ゲル状の透明な物質で満たされている。 ※従ってキャラクターのpaintingもゲル状の色調に準ずる!!	移送カプセルの中のネルレとシーナ。 目を開けたまま絶命している状況です! Camera前を通過していく。 BGゆっくりFol←。 〈デジタル合成〉 BGをフォーカス甘くする。		4"
30,		オードの子供。 途端に興味を失くす子供。 手前upして来てO.Lする警察の足。	オードの子供 「なぁんだ、スキカか、つまんないの」	3"12

No. 10.　マッドハウス

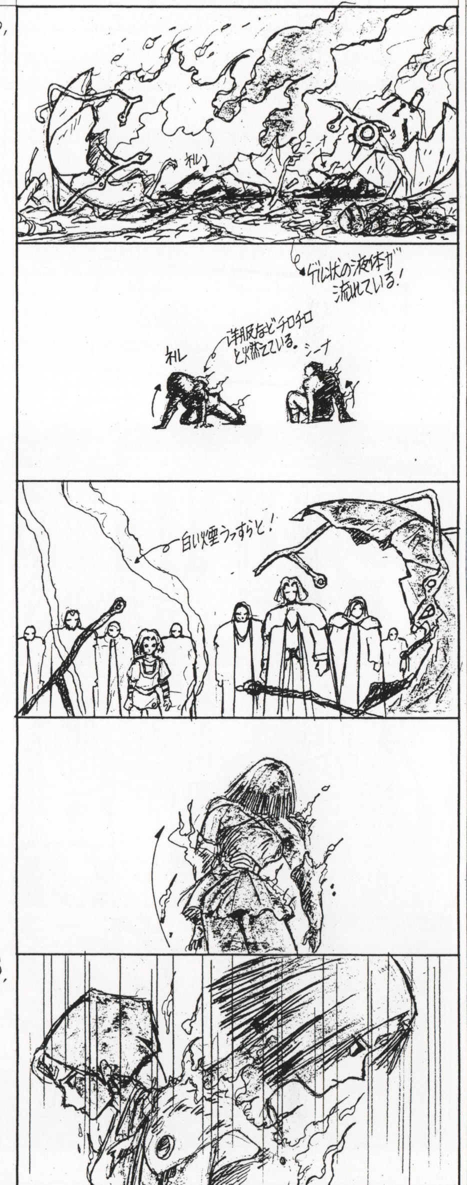
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
31,		天空を走る稲妻。 透過光。 屹立する大聖堂の尖端捉えて。 一瞬high-Key-toneに!!		1"
32,	 ※脳の会話時のカプセル内の表現どうするか? (要検討!! 作画時)	研究施設内部。 冷却された内部設定。 F.I.L下らPan-down。 巨大なクレーン密着マルチacction。 ※上部はかなり暗いtone! 脳を収めたカプセルが林立している。 ※詳細は設定参照 白い蒸気がたちこめている。(スーパー処理)。 ※表現を変えて←	〈SE〉 不気味な、機械音!! 静かに交わされる会話(脳)。 学者の声 「……もう、80周期は討論している」 女性の声 「そう。もう、自分の顔も思い出せない」 若者の声 「機械として利用されるのは、哀しい。人を殺すことも。」 学者の声 「では、解を導き出そう」	15"
33,		切り裂く稲妻。 BGはshot-31使用。 透過光。	〈SE〉 バリバリバリ!! 閃光音。	0"12

No. 11.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
33.		大聖堂の前・広場。 BGはshot-24使用。 人々の見守る中を行進していく移送カプセル。 ※ shot-33の稲妻はここにフラッシュ・バックさせます。 稲妻が移送カプセルを直撃する。 大爆発を起こす。	〈SE〉 ズズーン!! 爆発音。 人々の悲鳴流れて。	3"
34.		大聖堂。 閃光と共に照し出される大聖堂。 カット頭で稲妻F.O. 閃光収まり中O.L.で元のtoneに戻る大聖堂。 →少し赤味を!! 絹のような雨が降り出始める。 スーパー/F.I.	〈SE〉 ザァーッ!! 雨音スネークIN.	6"
35.		広場。 残骸が燃えている。 雨降っている。スーパー。 呆然と立ち尽す人々。 警察も倒れている。		1"12

( )

No. 12.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
36.		燃える移送カプセルの残骸。 その中に死体として転がっているネルとシーナ。 炎スーパー処理。 →ゆっくりとF.Oしていく。 固定波ガラス使用。 ゆっくりと起き上るネルとシーナの死体。(ストロボ手法)。 セミシルエットtone。 雨スーパー処理。		5"
37.		呆然と見守る人々。 オードの子供も居る。 雨スーパー処理。 手前ヌウ!と立ち上るネルの後姿。 洋服燃えている。		3"12
38.		ネルup。 その向こう側に立ち上るシーナ。 雨スーパー。		

( )

No. 13,

マッドハウス

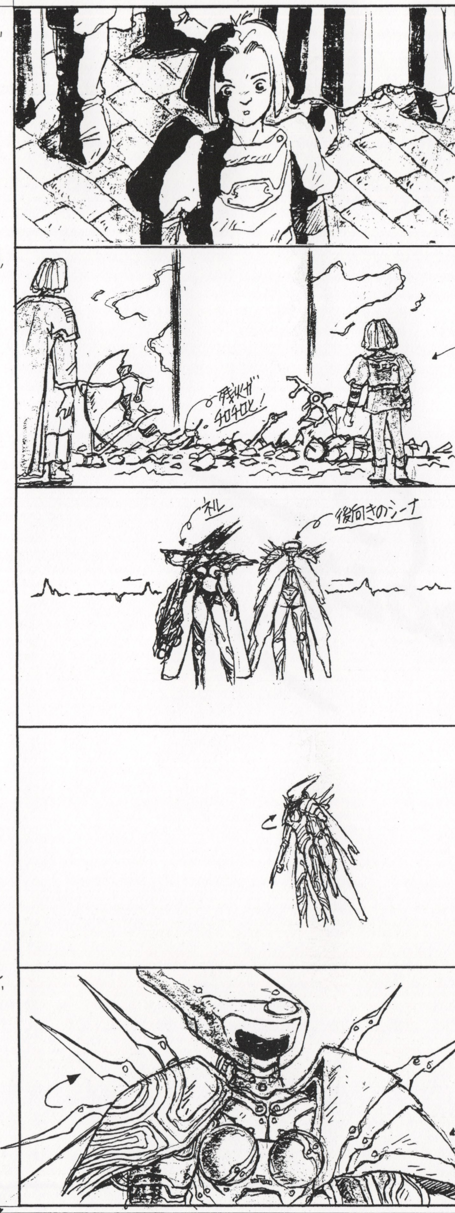


CUT	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓	額の精霊回路から光が放射され体をとりまく。 Blueの透過光。		4"12
39,	走る光芒。 雨スーパー。		1"
40,	光芒に包まれているシーナ。 雨スーパー。		1"
41,	光芒に包まれている二人。 激しくスパークする光芒。 雨スーパー。		
	一瞬ビクン！と身を反らすネルとシーナ。 瞬間光の柱に包まれる二人。透過光。 エネルギー波のようなものが生まれる！	<SE> ズボッ!! 衝撃音	3"

( )

No. 14,

マッドハウス

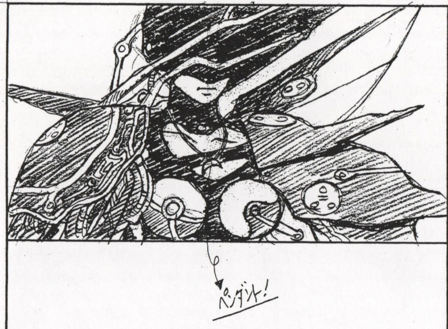


CUT	ACTION	DIALOGUE	TIME
42,	目を見張るオードの子供。 Shot-27 position。 光の照返しを受けている。 雨スーパー。	人々の驚きの声流れて―― オードの子供 「ええっ!?……」	1"12
43,	光柱消える。 BGは大聖堂正面です！ 雨スーパー。 カット頭で光柱消える。	<SE> キイイィ～ン!! 高周波のような音。	
	(二体の)現われる戦闘機械。 余韻のプラズマが左右に走りながら消滅していく。		
	体の向きを変えるシーナの戦闘機械。		
44,	>action cut 向き直るシーナの戦闘機械UP。 雨スーパー。 ←Pan。 BGは大聖堂です！	<SE> ガシャリ!! 機械音のアクセント。	8"

( )

No. 15.

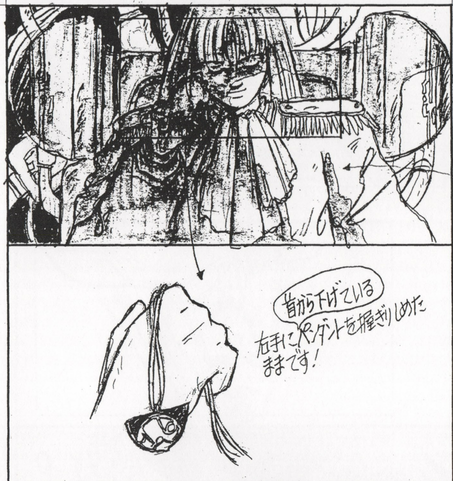
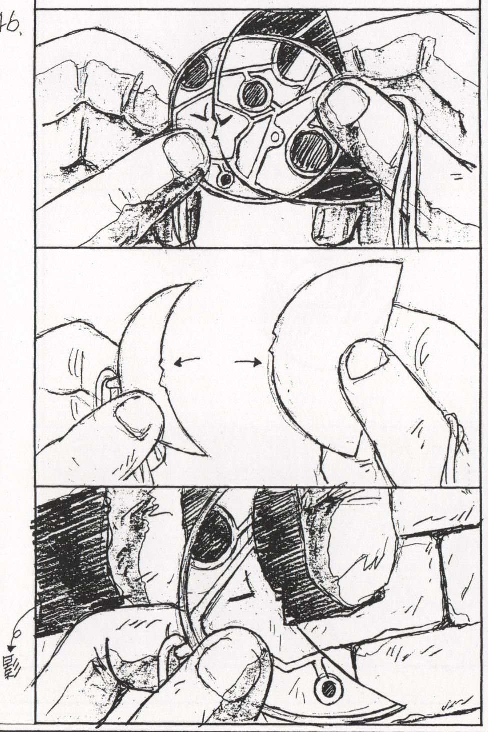
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
⬇		Camera・Panしてネルの戦闘機械を捉える。 胸元のペンダントガキラリと光る。 〈F.O〉 〈Stage-1 END〉 (1分29秒12コマ)		9"

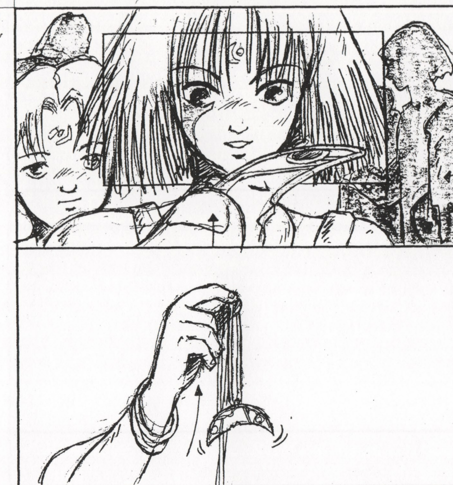
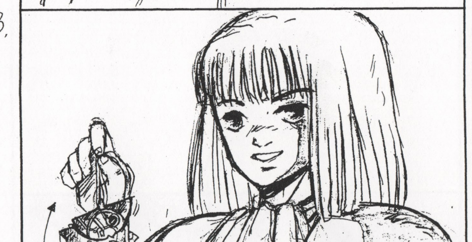
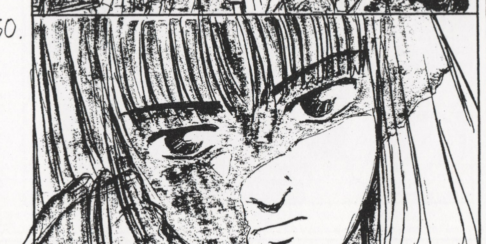
( )

Stage-2

No. 16 〈Stage-2〉 マッドハウス

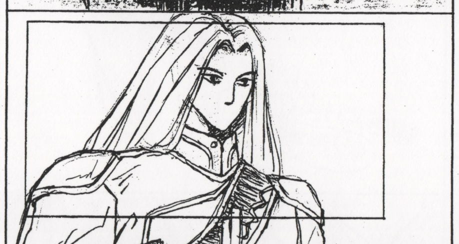
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
45.		夢見ているベルカイン。〈F.I〉 口元に笑みを浮べている。 飛行艇スルトルト内部。 スローT.U. ←左方向からの明かりを受けている。 Camera-stopして ※ペンダントがキラリと光るaction。	〈SE〉 飛行艇内部の機械音が静かに流れている。	9"
46.		夢の中（回想）〈O.L〉 合体している2つのペンダント。 回想シーンは白ボケのマスクを使用（ビデオ処理?）。 合体しているペンダントを左右へ離すベルカイン（少年）の幼い手。 DF-3. 片割れのペンダントを差し出すaction。光る。(キラリと) ↑Fol.Pan. ゆっくと上へ持ち上げたら。 剣先き（ネル）がフレーム内に入ってくる。 〈デジタル合成〉 BGと剣先はマルチ風にボケ。	〈SE〉 市場のノイズ 〈AR〉 物売りや人々の声が流れている。	4"

No. 17 マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
47.		瞳を輝かせているネル（少女）。 カット頭からT.B. ペンダントを差し出す手を密着マルチされ。 背後から覗いているシーナ。 ←往来の人々はデザイン的にセミシルエット処理!! DF-3. 受け取るネル。 ヒモ部分持って上へ持ち上げるようなaction。 揺れるペンダントがキラキラ光る。 ※カット尻で眼線をベルカインに移す。 ベルカインUP。		9"12
48.		嬉しさを隠し切れない表情で自分も片方のペンダントを持ち上げて見せる。 DF-3.		3"
49.		市場の中。 人混みの中のベルカインとネル、シーナの姿。 往来の人々色々と描写して! DF-3.	ベルカイン(兄)の声 「殿下、 お目をお覚ましに」	4"
50.		〈O.L〉 ベルカインclose-up。 声で目を覚ます。 口元の笑みが消え眼光が鋭くなる。	ベルカイン(兄)の声 「ならせませ」	3"12

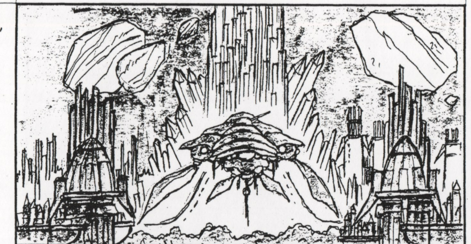
No. 18.

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
51.	 	座すベルガイン。 奥に直立不動のベルガイン(兄)。 窓外にチラリと目をやるベルガイン。	ベルガイン(兄) 「まもなく王都に到着します」	5"
52.		浮遊都市・全景。 カットいっぱいT.Uしてくる都市。岩石。 〈デジタル合成〉 飛行艇"スルトル"		3"
53.		ベルガイン(兄)。 カットいっぱいスローT.U。	ベルガイン(兄) 「先ほど連絡があったのですが、部品提供体2つが移送中に消息不明となりました」	4"
54.		二人のベルガイン。 窓外に浮遊都市の街並みが見えてくる。 →F.O.I.	ベルガイン 「原因は？」 ベルガイン(兄) 「調査中です」	4"

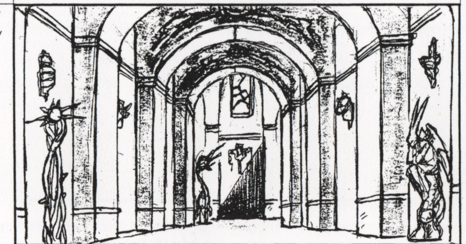
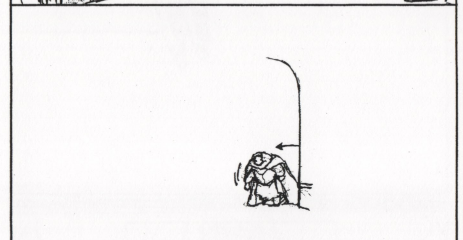
No. 19.

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
55.		浮遊都市を行く飛行艇。 カットいっぱいT.Uしてくるクリスタルパレス(王宮)。 飛行艇はshot-52使用。 〈デジタル合成〉		4"
56.		ベルガインClose-up。 〈F.O〉 〈Stage.2 END〉 (1分02秒12コマ)	ベルガイン 「警備を手配しろ。軍警察の方は、いつも通りに」	6"12

Stage-3

No. 20.　　〈Stage-3〉　　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
57.		〈F.I〉 クリスタル・パレス(王宮)内部。 色々なオブジェが通路を飾っている。		
		F.I終ると同時に駆け込んでくるベルガインの父(国王)。		
		肥満体をユサユサと揺らし乍らのactionで!	国王 「(叫び乍ら) おおう〜〜!!」	5"
58.		立ち止まっているベルガインと兄。 そこへあたふたと駆けつける国王。		4"
59.		呼びとめられたベルガインと国王。	国王 「またせよって。 一体いつになれば共和国へ攻め入ることが出来るのじゃ。えぇっ!?」	

No. 21.

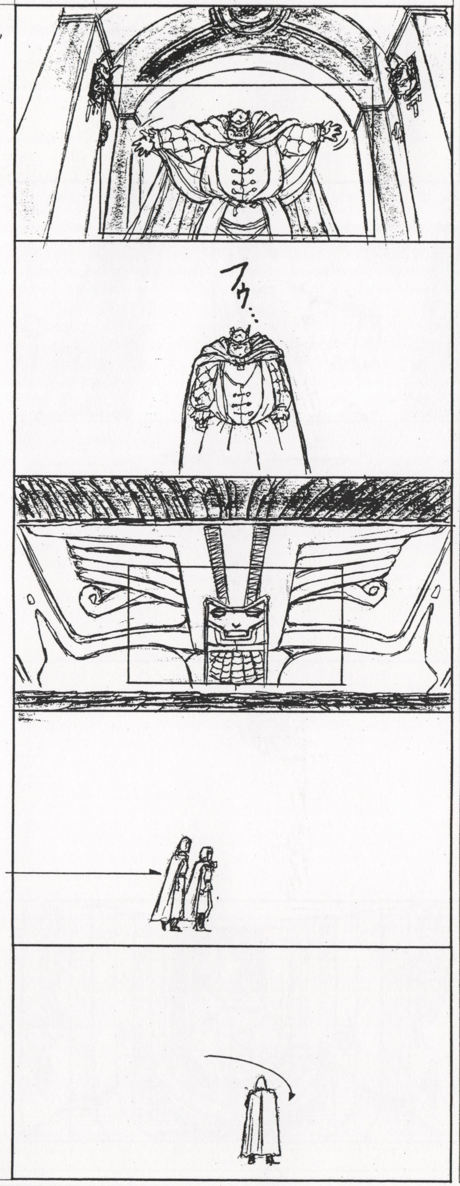
マッドハウス



CUT	ACTION	DIALOGUE	TIME
	国王の方へ向き直るバルカイン。	バルカイン「お声を小さく。もう少しです、陛下」	10"
60,	国王とバルカイン。一歩前へ出てバルカインの肩へ両手かける国王。下卑な表情の国王。	国王「……知っておるか？かの国の女どもはお前の母の様に」	6"
61,	国王とバルカインclose-up。冷めた眼で見詰めているバルカイン。いぼガエルのような不細工な手！	国王「美しいと言うぞ。ククク ッ」 バルカイン「急ぎますので、失礼します」	
	クルリ！と踵を返すバルカイン歩き去る。		
	兄もつれしてバルカインの後に従う。		7"12

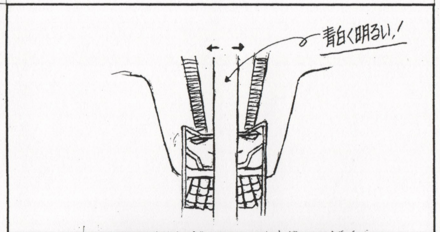
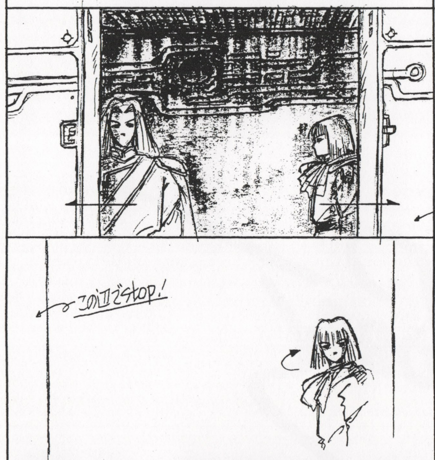
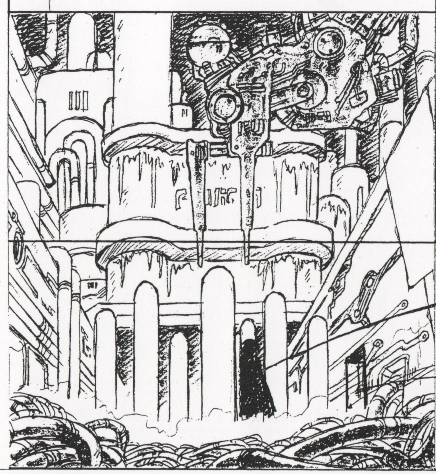
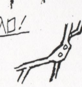
No. 22.

マッドハウス



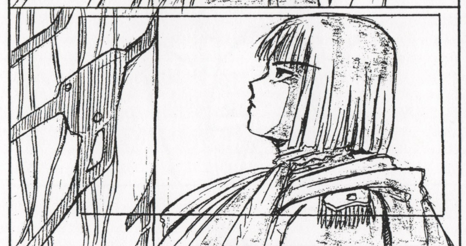
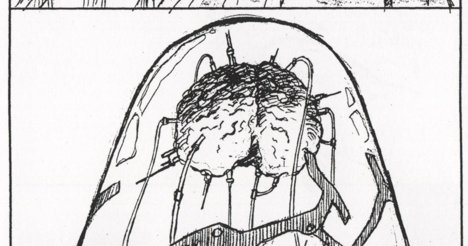
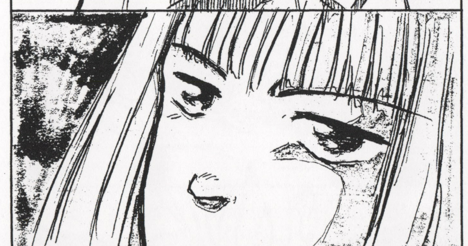
CUT	ACTION	DIALOGUE	TIME
62,	わめく国王。国王の台詞いっぱいT.B. BGタイミング変えてT.B. 〈デジタル合成〉	国王「はよう攻め入るのじゃ！わしはもう新しい鎧服を作らせたのだぞ」	
	なんだか一人芝居に疲れた様子の国王。取り残される。	バルカイン(OFF)「(吐き捨てる) 豚が……！」	8"
63,	地下遺跡内部。壁面からT.B. 暗いtoneで！	バルカイン(OFF)「俺やお前の中に彼奴の血が混じっていると思うと死にたくなる」 兄「お気になさいますな。殿下」	
	バルカインの台詞終るまでにつれして図のPositionで止まる。		
	兄 台詞をしゃべりながら右方へ歩を進め壁面と向き合う。壁面の一部とクリックしたらしい気配を見せて。※バルカインの台詞の間は何事も起らない！	バルカイン「……たまには別の言い方をしたらどうだ。お前の方が年上なんだぞ」	

No. 23.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓		バルカインの背面で壁面が割れ左右にゆっくりと開いてゆく。	〈SE〉 かすかな起動音流れて。	16″
64.		開いてゆく隠し扉。 兄と見据えているバルカイン。 二人の身体に明るさが増していく。W.EXP。 〈デジタル合成〉 兄の背面でゆっくり視線を移すバルカイン。	兄 「復讐に必要なのは貴方の兄ではなく、貴方の忠実な部下です」	7″
65.		研究施設内部。 スロ-Pan-down。 shot-32position使用。 ※新作画部分  脳カプセルの前に立っているバルカイン。 左手で精霊回路をクリックするaction。すると——  精霊回路が青白く光る。 Blue(透) F.I.		8″

(　　)

No. 24.　マッドハウス

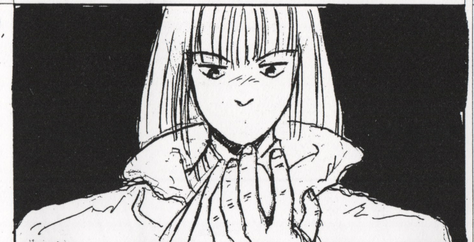
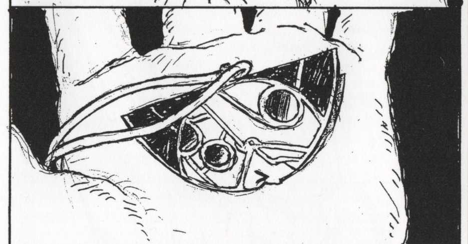
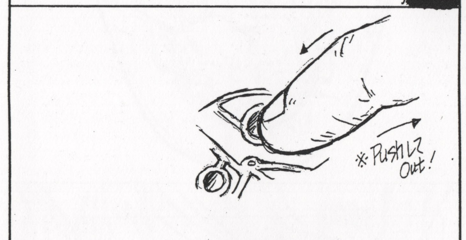
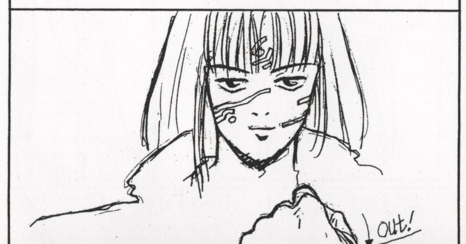
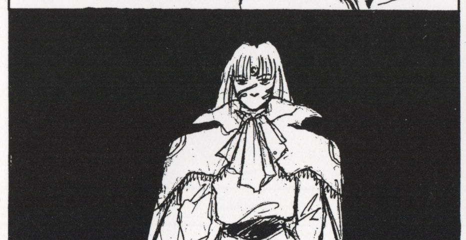
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
66.		脳カプセル。 ゴム管が透明のカプセルにO.Lする。サイケにつながった脳が現出する。		2″12
67.		見上げるバルカイン。 カットいっぱいでT.U。	バルカイン(モノローグ) 「お前たちの俺への復讐も、じきに果たされよう。きっとな」	6″
68.		カプセル内の脳。		1″12
69.		バルカインclose-up。 顔曇らせて—— 〈F.O〉 〈Stage-3 END〉 (1分26秒12コマ)	バルカイン(モノローグ) 「だが、それでも…… ……」	5″

Stage-4

No. 25.

< Stage-4 >

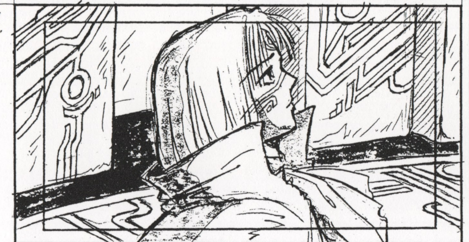
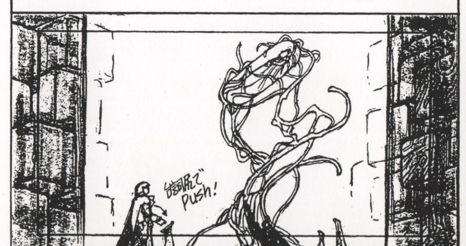
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
70.		〈F.I〉 ベルカインup。 手の中のペンダントを見詰めている。 BGはBlackベタ!		3"
71.		掌の中のペンダント。		
	 	飾り模様をPushする指。 精霊回路が光る。 F.I。Blue(透)。		2"12
72.	 	ベルカインup。 Shot-70 positionより action。 手を握りしめ顔を上げる。 精霊回路が肌に浮びより"スキカ"に変貌していく。※肌の色中O.Lで変わる。		
		T.B.したらF.Oする。 ラストの画のみ240F1作画で!		13"

No. 26.　　マッドハウス

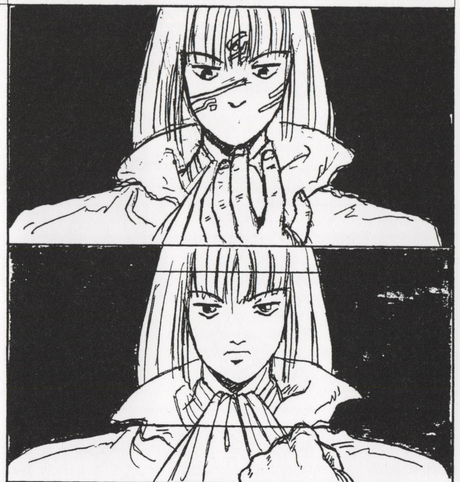
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
73.		〈F.I〉 冷凍保存された母とベルカイン。(スキカ空)。 BGはBlackベタ! すべて暗いBlue-toneで設定。		5"
74.	  ※手はトろす!	ベルカイン。 手元近くにある操作パネルをPushする。 マルチ(下ピン)。 上から光源が入る。 中O.Lで状況が明らかになる。DF-3入る。 床は精霊回路デザイン。		5"12
75.		母に面会しているベルカイン。 Shot-73position。 巨大な石に精霊回路がデザインされている。 DF-3。 スロ-T.U(浅く)。	ベルカイン(モノローグ) 「……母上。 あなたの尊厳をふみにじった者たちの血で、奴等の罪をあがなわせましょう」	10"
76.		透明カプセル内の母。 スロ-T.U。 DF-3。	ベルカイン(モノローグ) 「復讐は、必らず果たします」 〈SE〉 スピーカーから短い呼び出し音が響きわたる。	5"12

No. 27.　　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
77.	 ※兄(声)とのやりとりの間 表情いっさい変らない! 	仰ぎ見るベルカイン(スキカ空)。 少し哀しそうな表情で! スロ-T.B(浅く)。 Camera-stopして愕然とするベルカイン。	兄の声(スピーカー) 「ゴートU脈にて第2遺跡の調査部隊が全滅しました」 ベルカイン 「……どういうことだ。共和国か?」 兄の声 「いえ。おそらくどの国家とも違うでしょう」 ベルカイン 「正体不明か……」 兄の声 「敵は一人。或は2人のようです」 ベルカイン 「なんだと!?」	17"12
78.	 舞形でPush! 	母とベルカイン。 Shot-73,75使用。 ベルカイン台詞尻でパネルをPush。 再びプツンと闇になる。 カット尻で首から下がっているペンダントを取り出すaction!	兄の声 「ゆが王都へ進撃中です。アウドムラまで近付いております。……それから陛下が騒ぎ立てております。殿下を呼べと」 ベルカイン 「判った」	18"

No. 28.

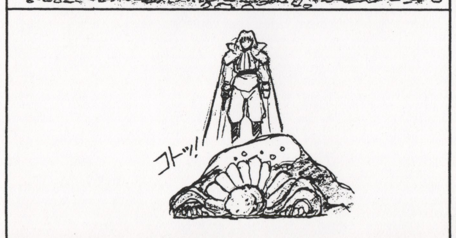
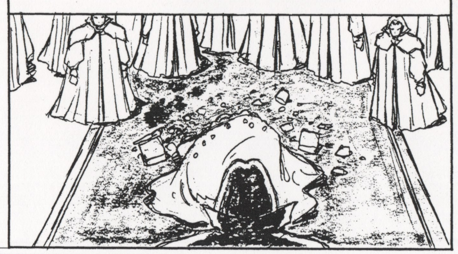
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
79.		ベルカインUP。(ズキカ型)。 Shot-noposition。 ペンダントをギュッ!と握りしめる。 肌の精霊回路が一瞬光って消える。 肌色など中O.Lで元に戻る。 "どちらに~。の台詞からT.O.Lしながら F.Oしていく。	ベルカイン(モノローグ) 「神か-----悪魔か-- ------- どちらにしても急がなければならない!」	10"
		<Stage-4END> (1分30秒)		

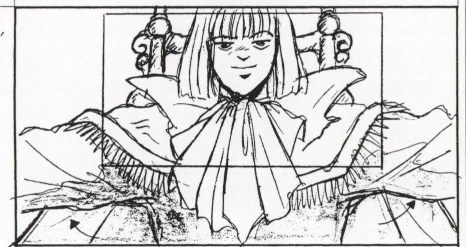
( )

Stage-5

No. 29. < Stage-5 > マッドハウス

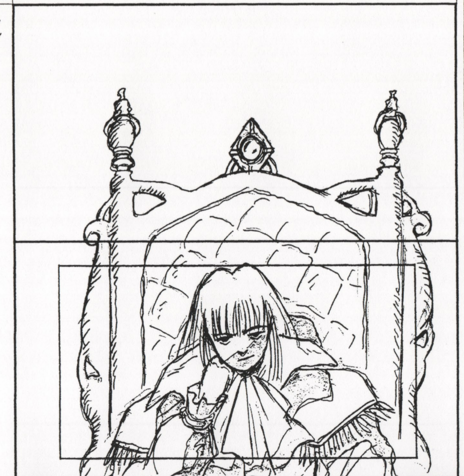
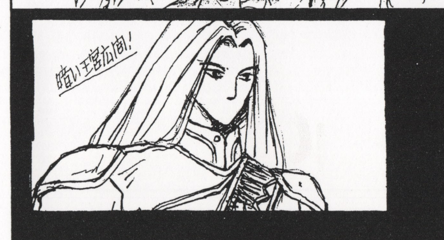
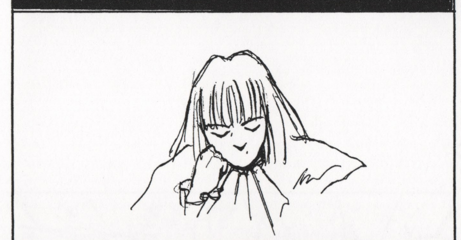
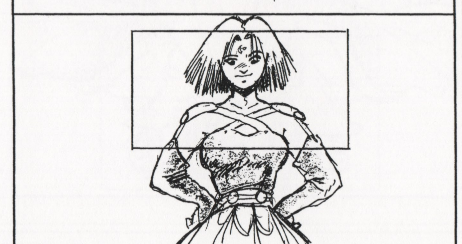
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
80.		黒空间。 BLバタ。 一瞬 閃光が発せられ F.Oする。透過光。	<SE> ダーン! 銃音。	
81.		< ゆっくりとしたO.L > 惨劇!! 国王暗殺さる! 背後に銃持ち立っているベルカイン。 散らばる金銀財宝。キラキラと輝いている。	国王 「(虫の息)ほ,宝石を…集め…ろ…ひ,ひ,飛行神殿…を…用意…し…し…ろ… …コトッ!」	
		絶命する国王。冷やかに見下ろしていたベルカイン姿勢正して改めて正面を見る。	ベルカイン 「———— 一諸君等に尋こう!」	19"
82.		貴族たちとベルカイン。 ベルカインはマルチ(下ピン)。  一斉に片ひざをつく貴族たち!	ベルカイン 「王は誰だ!? 部下を捨て己の保身を計る者か、それとも…」	8"12

No. 30. マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
83.		ベルカイン(仰角)。 勝ち誇るベルカイン。 カット頭でT.B. "策は~"で両腕を水平に上げ口元に笑みを浮べる。 <F.O> <Stage-5END> (0分36秒12コマ)	ベルカイン 「よろしい。 では,かの敵を叩き潰そう。 策は出来ている」	9"

Stage-6

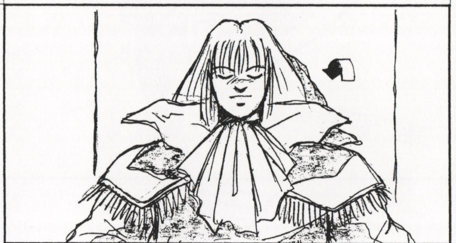
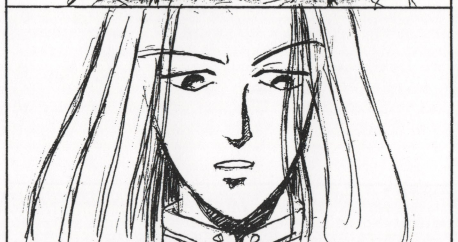
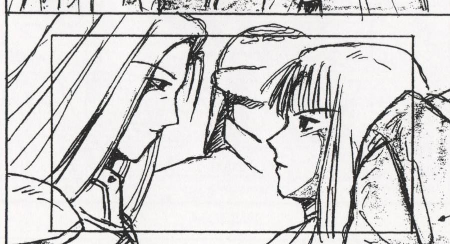
No. 31.　　＜Stage-6＞　　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
84.		王座に座っているバルカイン。〈F.I〉 Pan-down。 沈みこんでいるバルカイン。 ※光源は上方から。 スローＰＵ。	バルカイン 「（自嘲気味に）王座について、最初の仕事が王都の爆破。しかし失敗……。歴代の王たちも墓場で泣いておろうな」	12″
85.		兄up。 Shot-53使用。 但し光源に注意！ BGは新作。 ―ワク寄りサイズで！	兄 「陛下、お逃げ下さい」	1″12
86.		バルカイン。 Shot-84 position。 眼を閉じて――	バルカイン 「嫌だ」	2″
87.		ネル。 BG白色透過光。 フォーカス・インしてからT.B。 フォーカス・アウト。	ネル（エコー） 「男はね、正々堂々じゃないと駄目なんだから…」	4″

(　　)

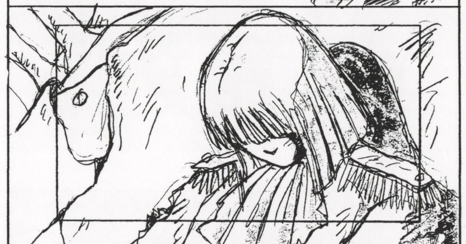
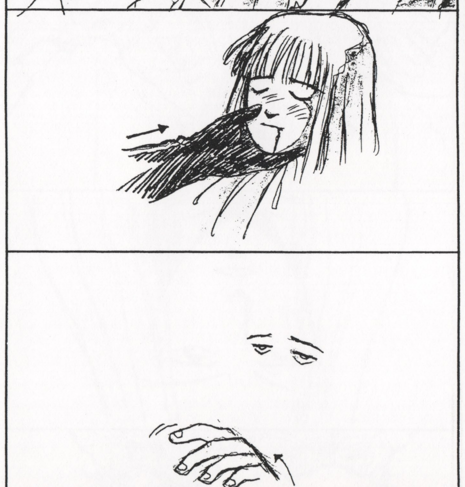
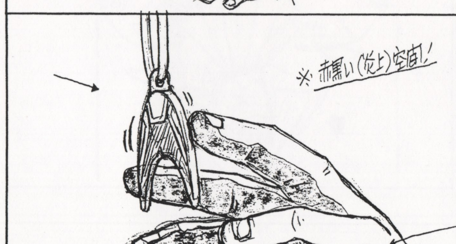
No. 32,

マッドハウス

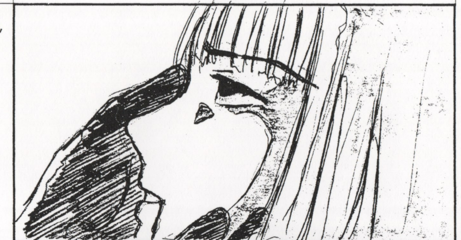
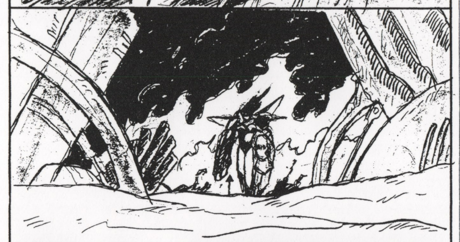
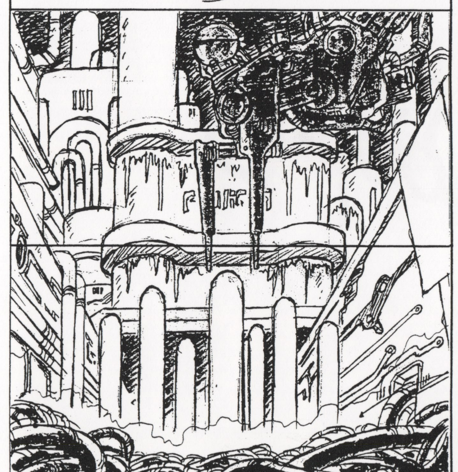
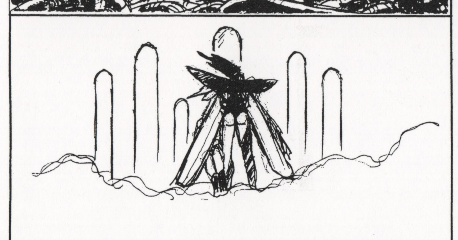
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
88,		王座のベルカイン。 Shot-86よりaction。体を王座に寄りかからせて胸を張る。	ベルカイン 「……私は、卑怯な男ではない」	3"12
89,		兄close-up。 険しい表情を見せて。	兄 「あなたに死ぬ自由があるとお思いか!?」	2"12
90,		ベルカイン。 Shot-88よりaction。左右から軍兵の手がれしてベルカインを立ち上がらせる。	ベルカイン 「――――」	2"12
91,		ベルカインと兄。 カット尻で前に進み出る兄。	兄 「陛下をお守りせよ。そしてアルスマグナを完遂させるのだ」 軍兵2人 「はっ!!」	4"12
92,		兄とベルカインup。 優しい顔になる兄。 スローでO.L(淡く)。 マルチ(下ピン) 〈F.O〉	兄 「……陛下、良い王におなり下さい。あなたが手にかけた人々の魂にかけて」	12"

Epilogue

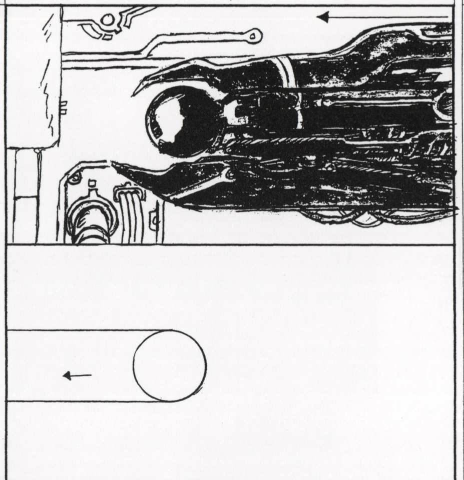
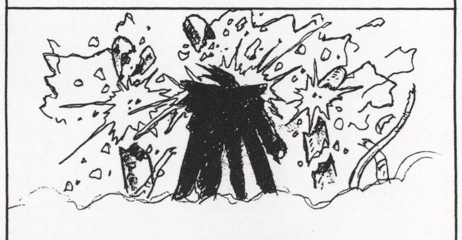
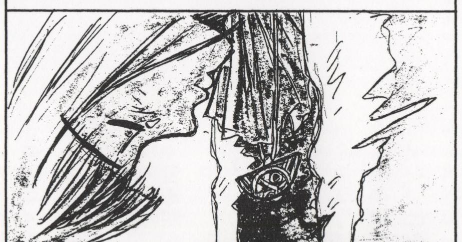
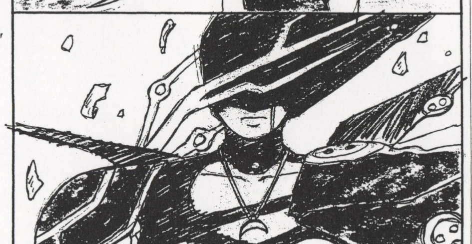
No. 33.　< Epilogue >　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
93.		絶命寸前のベルカイン。〈F.I〉地下世界。ラストボスの残骸に寄りかかっている。周囲は残骸が燃え上っている。スローPU。	ベルカイン(モノローグ)	
94.		ベルカインUP。T.U。Camera-stopしてから手がIN。ベルカインの顔をそっと上げる。	「(力尽きている)……なんとくだらん結末だ……何のために私の部下は死んだのだ……」 ♪ 音楽 スネークIN	8"
		うっすらと眼を開くベルカイン。手さぐるようにINする手。	ベルカイン「……母上ですか。暗くて、良く判らない……」	16"
95.		手UP。(F.O) 暗く空間をPan。BGと一緒に上からペンダントIN。指先がペンダントをさわる。揺れるペンダント。→マルチ(上ピン)。		4"

No. 34.　マッドハウス

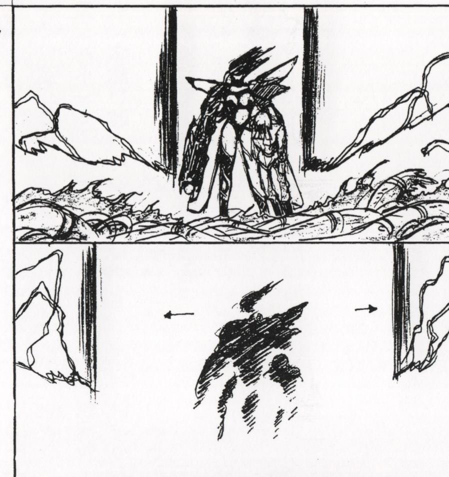
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
96.		ベルカイン close-up。口元にかすかな笑みを浮べる。	ベルカイン「ああ……君は……」	5"
97.		〈O.L〉炎上する地下世界。ベルカインの遺体を抱えて歩いてくる戦闘機械オル。スライディング。中心の炎(透)。		9"
98.		〈F.O〉〈F.I〉研究施設内部。Shot-32使用。Pan-down。		
		ベルカインを小脇に抱えたオルが立っている。台座が降ってからゆっくりと上っていく古代のマシン。	ベルカインの声「スキカも、スルナカンも、肌の色なんて関係ない そんな世界を作るんだ」	18"

No. 35.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
99,		右腕のマシーンUP。 スライディングイン(マルチ)。 Stopしたらフォーカス移動。 下ピンから上ピンへ。 先端の球型が青白く光る。 ズボッ!と発射される 光芒(透)。		5"
100,		爆破!! 中央のカプセルが爆破した瞬間、次々と誘発していくカプセル。吹っ飛ぶケーブル。 Shot-98よりaction。	〈SE〉 ズズーーン!! ガガァーーン!! 爆破音。	5"
101,		抱えられたバルガイン。 首から下っているペンダント。 激しい照返し受けている。		2"12
102,		戦闘機械の礼UP。 一筋の涙が流れおちる。 首から下っているペンダント。 激しい照返し受けて。 精霊回路が青白く光り出始める。		5"

(　　)

No. 36.　マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
103,		ズボッ!光に包まれる2人。 体の精霊回路がすべて光る。 そして一気に体から光が放射! 広がる光柱の中へ消えていく。 〈White・out〉		10"
104,		〈White・in〉 破壊した浮遊都市と宗教都市。 黒煙がたなびいている。 スローT.B。 小高い丘から見守っている貴族、スキカ、スルナカンの人々。 〈デジタル合成〉 精霊が降っている。 Camera-stopして 〈F・O〉 (1分48秒12コマ)		21"
	END			

(　　)

アニメーション監督　　　原作

りんたろう×芝村裕吏の精霊機導談義

精霊回路はいかにして発想されたか。
そしてまた、奥深い世界観はどうやって映像化されたのか。
『精霊機導弾』の原作者・芝村裕吏氏と、アニメーション監督・りんたろう氏による、
話題尽きない対談が、今、ここに実現した。

『精霊機導弾』はアンチテーゼを狙いました(芝村)

――芝村さんは最初に、こういう世界をどういう意図で作ろうとしたんですか？　また、それを発想したキッカケになったモノというのは？

芝村：こういう話をしていいかどうかわかんないですけど、大前提としてガンシューティングだということがありまして、いろいろ制約があったんです。

例えばガンシューはナムコさんですとか、セガさんですとかが作ってらっしゃいますよね。ウチはどっちかっていうと後発になりますし、アーケードゲームで既に出している他社さんに対して、同じアプローチではいけないと思ったんです。それで切り口を変えて、ビジュアルから入るガンシューティングで行こうと思ったんです。

誰だって同じようなゲームはいくつもいらないし、ウチはゲームセンターに置いてない分だけ集客効果も薄いですから、商品として成立しにくい。そこで、いわゆる既製のガンシューティングのアンチテーゼとして、ビジュアル重視、世界観重視の作品を作ったんですよ。なんかちょっと消極的な選択ですけど(笑)。それで「よし、じゃあファンタジーで行こう」という風な感じで入ったのが最初ですかね。まぁ、世界観が難しくなったのに関しては、自分の趣味で(笑)。

りん：僕は今の話聞いてね、消極的っておっしゃってたけど、いい狙いだと思うんですよ。例えばアニメの世界にも時代潮流があって、ＣＧとかデジタルとかの技術をどんどん取り入れる方向に、今、向かってるんですよ。そしてデジタルの方向に向かえば向かうほど、膨大なお金が必要になってくるんです。

アニメ映画をオールCGでやろうと思ったら、50億60億の金がかかるんですよ。でも、日本のスポンサーで50億60億ポンと出せるところって、そうそうあるもんじゃないでしょ。そうした時に、じゃあ何で勝負していくかって考えると、消極的ではあるけど逆行的な手法をとるっていう勝負の考え方があると思うんだ。

11月2日にファンタスティック映画祭で発表しましたけど、手塚治虫の初期のSF作品の『メトロポリス』を長編アニメーションとして作るんです。

僕は『メトロポリス』を、どうしても手塚治虫とは違った切り口でやりたいと思って、まず脚本を漫画家の大友克洋に頼んだんです。そして、手塚治虫のあの古臭いレトロ空間に、わざとCGだデジタルだっていう最新技術を入れこんでいくことにしたんです。

でもそれは、あくまでも表現の広がりとして使ってるだけなんですよ。だって、オールCGデジタルの最先端の技術で勝負しようとしたら、どうやっても50億60億をかけた映画にはかなわないですからね。

そうなってくると何で勝負したらいいのかっていうと、ハイテクに対してはローテクなんですね。別にハイテクを毛嫌いしているワケじゃないんです。もちろんお金をたくさん使って、ハイテクを武器にするのもいいんでしょうけど、僕らはもう長いことローテクで勝負してきたわけですから、やっぱりローテクをひとつの武器にしたいなと考えているんです。デジタルCGは、あくまでも表現を広げるためのひとつの技法として使うっていうことなんですね。

資金が乏しいというのを逆境と考えれば消極的な選択かもしれないですけど、ローテクを武器にしている僕らにとっては、むしろ積極的な選択とも言えるんですよ。だから芝村さんが、大きいメーカーのゲームと違ったところで勝負していくっていうのは、決して↗



PROFILE

芝村裕吏（しばむらゆうり）。（株）アルファ・システム企画部企画課<オデッセイ・メンバー>。酒とギャンブルをこよなく愛し、危険を終世の妻として、危機的なプロジェクトに最前線で投入される知の冒険者。経歴不明。年齢不祥。血液型不明。これらを不問にすることを条件にアルファ・システムに入社。



↗間違ったことでないと思うし、消極的ではないんですよ。

芝村：いや、ははは(笑)。

りん：昔のハリウッドだと、安い予算の中でボンボンB級映画作ってて、そこから色んな名監督が生まれてきてるわけですよ。だから、大メジャーじゃないところで、キバをむき出してやってく世界っていうのは、長い目で見てもかなり面白いんじゃないのかな。

僕、『精霊機導弾』はそういう意味でも面白いと思うよ。ま、売れなくちゃしょうがないってのはありますけどね。

芝村：ひやぁーっ。なんか、ひきつりますね、そう言われると。ちょっと気が楽にもなりますけど(笑)。

りん：そういう頑張り方って、ものを作る人間の姿勢として正しいよね。

例えば雑誌でいえば、誰でも最初から少年ジャンプになれるわけじゃないでしょう。そういう意味でも、『精霊機導弾』は話の難解さも含めていいと思うんですよ。

『エヴァンゲリオン』の映画だってそうですよ。テレビの安い予算の中では、最後はやっぱり居直るしかないんですよ。制作費がないのなら好きなことやらせろ(笑)って言って、庵野君の好き勝手な発想だけでドーンといったら大当たりしたでしょ。

芝村：ええ。

りん：あれ、最初から狙ってはいないでしょう。あのストーリーを見ても、どっか未消化ですしね。でも世の中って、狙ったとおりにいかなかったり、狙い以外のところで受けたり、概してそういうところがあるから面白いんですよ。

芝村：そうですね(笑)。

精霊回路の話はゴチャゴチャやってましたね（りん）

――実際に芝村さんとりんさんの間では、どんな形で作業が進行したんでしょう？

芝村：最初に私が基本的な設定を作って、りんさんに依頼するという形で進行しました。なぜりんさんにお願いすることになったかと言うと、もともとウチ(アルファシステム)のメインスタッフの須田が、りんさんのファンでして(笑)。

りん：そうだったんですか(笑)。

芝村：私はアニメのことあんまり知らないんで、彼が色々なアニメーションの制作会社と交渉してたんですけど、ある日突然「あ、マッドハウスに決まりました」って言われて(笑)。で、誰が監督さんになったんですかって聞いたら「りんたろうさん」って(笑)。「えっ!? 『幻魔大戦』とか『銀河鉄道999』のあの人!?」みたいな(笑)。私が知ってる数少ないアニメーション作家でしたから(笑)。

りん：あ、そうですか。それはありがとうございます。僕その事情をよく知らなかったんで、SCEIが指定してきたのかなと思ったんですけど。

まぁマッドハウスってね、僕が所属して、監督っていうのは僕と川尻義明っていうのがいるんですけどね、これもハリウッドでは大ウケしている『妖獣都市』とかをやった人間なんですけど、やっぱりオタクに受けるスタジオなんですよ(笑)。

ところで話は戻って作業の進行の仕方でしたよね？ まずマッドハウスというご指名があって僕が出てきたんですけど、最初に立場をちゃんとしとかなきゃいけないって考えましたね。

この作品には芝村さんの作ったコンセプトやストーリーがあるわけだし、そのコンセプトの中で、僕のやる役割ってのはハッキリしてると思うんですよ。

いくつか世界観を見せるためにアニメの映像パートを作る。だから、その

PROFILE

りんたろう。1941年生まれ。1958年、東映動画入社。1962年、虫プロダクションに移り、「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」等の演出を担当。その後フリーとなり、「宇宙海賊キャプテンハーロック」等、TVアニメの演出を手がける一方、劇場用長編アニメの監督として活躍。代表作は「銀河鉄道999」「幻魔大戦」他多数。「ニュースステーション」のオープニングも氏の手による。



部分からは逸脱してはいけないんです。アニメの部分だけが一人歩きをしてしまっては、作品全体のニュアンスが伝わらなくなってしまいますからね。

もちろん、映像に関してはこっちもプロですし、その部分では完全に責任を持たなくちゃいけないから、その映像化をするために最低限のコンセプトは聞いておかないとわからない。それで芝村さんと一度お会いしたんです。



そのあとは電話でいろいろと質問をしたりして(笑)。

まずは、芝村さんが立てた企画を、理解・消化するということが第一の作業でした(笑)。

最初にもらった芝村さんの裏設定は、それだけ読んでも全貌を把握することが難しいんですよ。ところがそこに米田さんのスケッチが、色んなシーンに分けて何点かあったんです。ビジュアルがあると、やっぱりイメージがパッとわいてくるところがありましたね。

芝村さんに会う前に、とりあえずイメージだけは最低持ってたんで、話しやすかったことは確かですよ。アニメにするためのポイントだけを芝村さんから聞き出して、あとは、精霊回路の話などゴチャゴチャやってましたけど。

——その精霊回路の話っていうのは、具体的にどういう話だったんですか？

芝村：精霊回路とは何ぞや、とか、精霊とは何ぞやという話をしてたんですよ。

りん：僕らもそういうものを、イメージとしては持ってたりしたんですけど、自分では精霊回路っていう言葉は思い付かなかった。未来に向かって、何かキーワードになってるんじゃないかと思いますよ。そういう発想は、何度かしてきたことはあるんですね。古いところで言えば、手塚治虫と『鉄腕アトム』の初期をやった頃に、やっぱりインカ帝国の大遺跡のあるマチュピチュだとか、色んなモノを出したんです。当時、そういうものについて、豊田有恒とか小松左京とか、とんでもない人達と話をしたことがあるんです。で、それが何か僕の頭の中にあって、芝村さんのお話を聞いたら、精霊回路っていうのはそういう解釈をされているって言うんで、「ああ、それはいいですね」みたいな話をゴチャゴチャとはしてましたね(笑)。

魔法に対する新しい解釈が精霊回路の始まりです(芝村)

芝村：精霊回路の話は一番盛り上がりましたね(笑)。やっぱり、りんさんは目の付けところが違うなぁと思いますよ。精霊回路の話なんて、普通の人と話すと2分で終わっちゃう会話だったりするんですけど(笑)。

りん：まぁ……そうですよね。それはそうだろうと思うんです。こっちもやっぱりひねくれてるから(笑)。

芝村：米田さんもそういえば、精霊回路に関して、何に喚起されたのかわかんないんですけど、たくさん描いていただきました。



りん：ああ。そうでしょうね。

僕はある程度以上のめり込むと趣味に走っちゃって、どんどんアニメーションを受け持つ立場から逸脱してって、「芝村さん、ここはこういう風にしようよ」とかって言い出しかねないから気を引き締めてかかりました(笑)。こういう共同作業は、ちゃんと自分の請け負っている担当パートをきちっとやることが重要ですから、それに徹しましたけどね。

芝村：回路ばっかり、たくさん米田さんが描いてくるんですよ。

りん：描いてますよねぇ。

芝村：「こんなのどうでしょう」って。

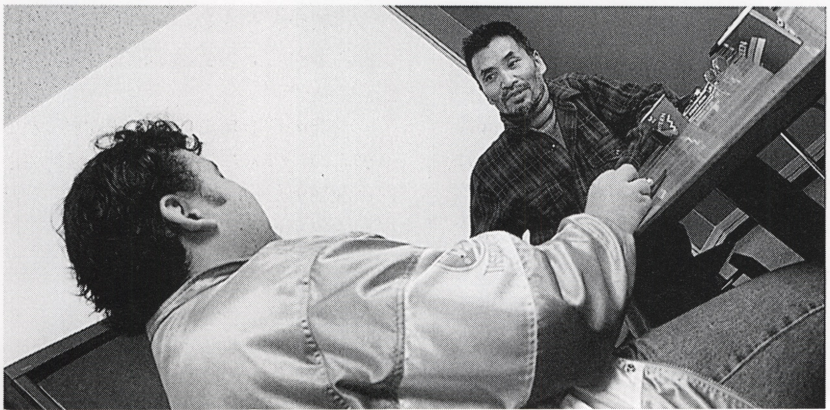
——精霊回路というものを、どうやって発想されたんですか？

芝村：例えば万葉集とかでですね、名前と住所を聞くっていうのはプロポーズの言葉だったりとか、あるいは人間それぞれホントの名前ってのがあって、名前を知るというのはモノを理解するということ、使うことっていう意味になるという考え方があるんです。

原魔法的なものの考え方で、昔は氷と水の違いは、単なる「名前の違い」だったんですよ。

りん：状態が違えば名前が違うってことですよね。同じものでもね。

芝村：逆に言うと、そこの水の名前を





電気回路ってあるじゃないですか。ここを通ると、電気を流して答えを取り出す。それは例えば、計算だったり時計みたいなものだったりするんですけど、これは単に、かつては魔法で空気とか何とかに訴えてたものが、単に電気に変わってるだけで、同じような技術体系にあるんだなと思った時から始まってるわけです。

りん：うん、うん、うん。それはよくわかるなぁ。

「氷」って呼んでやると、氷になるんですよ。

魔法的に呪文を唱えて効果が現れるっていうのは、要するに名前を置き換えてやってるっていう……一種の定義付けなんです。

例えば空気なら空気に、ずっと「お前は実は火なんだ。火なんだよ」と定義付けをして、さらに「火っていうのは、向こうに飛んでいくもんだ」と延々と定義式を言うんです。これが古くからある魔法の呪文ということなんです。

ところが、ゲームとしてはまずビジュアルに訴えないといけないじゃないですか。いわゆる魔法っていうのが、まず絵にならないんです。

アニメや漫画では、魔法の表現方法って、ほとんど炎が飛んだり、傷を癒したり、具体的なものが多いですよね？　あれは、ああいう方法でしか魔法を表現できないからなんです。

それと同じことをやってもウケないでしょうし、派手な画面エフェクトもプレイヤーは散々見飽きてるでしょうから。

それでも映像で魔法を表す時に、あまりに抽象的な表現ではアニメーションになりませんし、ゲームの中で絵として見せられませんから、これは困るぞと(笑)。で、代わりのものが必要だということになったんです。

私達っていうのは、元々ずっと昔、ご先祖様のそのまたご先祖様っていう人達が、魔法とかおまじないとか色々使ってたはずなんですが、その頃の言葉っていうのは、みんな失っちゃってるんですよ。でも、その頃のモノで残っているものがある。それが例えば文字だったり、文様だったりするわけなんです。

昔、本当にまだ魔法があったような時代には、そういう文様みたいなものにはそれなりに意味があったに違いないし、そういう人達っていうのは、魔法や呪文の代わりになるものをきっと持っていたに違いないんです。

例えばですね、夜の闇から獣たちが襲ってこないように身を守るっていう魔法が存在したとして、常にそれを提示し続ける……呪文を唱えるわけにはいきませんよね。寝ている時はどうしたって呪文を唱えることはできないですし。そうなると、きっとその呪文の代用になるものを、周りのものに求めたと思うんです。

例えば、中央アジアの高原とかに行くとマニ車っていうのがあるんですけど、これは一回転させるとお経を一回唱えたことになるんです。身近なものでは、護符やお守りもそうなんですけど、そういう姿形があって目に見えるもの……言葉ではなく、置き換えられたものっていうのが存在するわけなんです。

『精霊機導弾』では、魔法っていうものに対して新しい解釈を与えてやりたかったんです。で、文字を使おう、印（イン）を使おうっていうのが、精霊回路の始まりです。

あとはちょっとした発想のすり替えもあります。

言葉の代わりに精霊と対話するためのもの、つまり、精霊に対して何らかの強制力を持ってるものとして、それを回路と結び付けたわけですね。



外してはいけないと思いつつ、変な想像もしている（りん）

――芝村さんの作られた設定やシナリオを、りんさんはどういう風に解釈されましたか？

りん：いや、そこはねー、ツッコまれると難しいんですよ(笑)。でも、芝村さんのイメージとは、そんなに食い違いはないはずです。

というのは、これをマッドハウスとして引き受ける時に、僕の中には「作家の意図を外してはいけない」っていうプロとしての論理があるわけです。

僕の受け持ちは、ひとりのゲーム作

家がきちっと描いたコンセプトから逸脱してしまってはいけないパートなんですよ。たぶん逸脱することはできたんですけど、逸脱したらますますわけわかんなくなる。間違いなく。

でも、僕はベルカインならベルカインが、何であんな怪物みたいな親父から生まれたんだろうとか考えたりもしますよ。お母さんはあんなに綺麗なのに(笑)。そしたら、これは腹違いじゃ



ねぇかとかね、勝手に変なこと想像してるわけですよ。

でも映像になった時は、やっぱりきちっとしたコンセプトに乗っかってますから、敢えて外してはいません。

でも想像していったらキリがないですよ。彼はどういう生い立ちだったんだろうかとか、本当にあのお父さんとお母さんの間に生まれた子がアレなのかとか、いろいろ想像しますよ。でもそれをやってったら、僕の持ち分の中ではとても収まらないわけですよ。ひとつの『精霊機導弾』っていうゲームの世界観の中で、あくまでもアニメーションはうまく雰囲気を醸し出していく役割に徹しなければならないって思ってやっただけですね。

——実際、ベルカインが生まれてから皇太子になるまでの経緯は考えてあるんですか？

芝村：ええ、もちろん。でも、どうせあんまり関係ないことだと思って、あえて語らなかったんですけど。まず、本当に血縁関係があるかどうかなんですけど、これはあります(笑)。

米田さんの父親のデザインがあまりに凶悪だったんで(笑)、疑わしいかもしれませんが、間違いなくあの王の子なんです。(笑)。

王のデザインですが、最初、私はもうちょっとマシなものを想像してたんですが、やっぱり悪役ってこうでなきゃいけないっていう、米田さんの確固たる意志のもとで作られたキャラクターなんで説得力ありましたよね。できあがったものがあまりにもイメージ強くて、私も見た後、もう彼しか思い付かなくなっちゃったんです(笑)。

りん：あれぐらい突出したキャラクターのほうが、僕は結果的には良かったと思うんですよ。あれがもっとおとなしめだと、当たり前すぎてつまんないですよ。

ひでェガマガエルの潰れたような王様と、あの絶世の美女との間に、なんであんな綺麗な王子が生まれたかっていうのは、ユーザーが勝手に想像していく余地があると思うんです。あれでお父さんがものすごく立派だと、そこに想像性は何もない。そういう意味では、面白かったんだなぁって思います。

芝村：まぁ、オードっていう種族があって、その人達がスルナカンっていう先住民族の人達を虐げてるという世界ですから。そしてスルナカンって、みんな見た目が美しいんです。どいつもこいつも美形なんで、王様の趣味として、美しいものはみんな後宮に入れてるという設定なんですよ。

で、なんで貶められるべき混血児が王子の座についたかというと、本来王座を継ぐべき王子が死んじゃったんです。で、身代わりに立てられているのが今のベルカインなんですね。もちろん彼はスキカですから認知はされてないんですが、跡継ぎになるために謀略が行われるんです。「実は王子は生きていた」ってことになってね(笑)。



実際ベルカインっていうのは、最初は別の名前で呼ばれてたんですよ。ベルカインという名は、本来王座を継ぐべき王子の名前を引き継いだ形になってます。

王道パターンは、100年後でもウケるんです(芝村)

りん：僕ね、シナリオ読んだ時に感じたんですけど、すごい新しいものを狙ってるわけじゃなくて、意外にも根底にあるのは、王道を行ってますよね。

芝村：そうですね(笑)。

りん：人種差別の問題とか、そういうことをきちっとうまく描こうというのは、やっぱり王道ですよね。昔からあるひとつのドラマツルギーです。

それを精霊回路とか、コスチュームだとかビジュアルだとか、今までにない設定でうまくひっくるめたっていうことでは、ちょっと面白い試みだなぁって気がするんですよ。

うまくユーザーに伝わるかどうかわかりませんけど、根底をちゃんと人間ドラマに置いてるってあたりが非常にアニメ的だなあって気がします。

王道は王道でありながら、器がちょっと今までと違う。視点や切り口が新しいと思いますね。でも、新しいってだけを言ったら、やっぱりハリウッド映画みたいになっちゃうんですよ。

実は今、映画では、そういう王道を避けようとする傾向があって、目新しさを追求してるのはわかるんですけど、何か物足りなさを感じるんです。

観客を満足させるためには、やっぱりきちっとした根底に流れるものが必要なんですよ。王道と言われる部分を、どんな新しいアイデアで、どんな新しい皮袋に入れて見せるかっていうのがこれからやっぱり必要になってくるという気がするんですけどね。

芝村：シェイクスピアの時代より、さらに前の時代からそうなんですけど、お話のパターンって実は変わってないんですよね。『ロビン・フッド』と『スターウォーズ』の違いなんてまるでありませんから。

りん：変わってないです。全く変わってない。

だからドラマツルギーなんて、世の中にそう……次世代の新しいものなんてないんですよね。

芝村：昔ロシアの文学者か何かが、二十何個かの記号さえあれば、すべてのストーリーを網羅できるって言ってましたが、それと同じで、やっぱり面白



いものは1000年前でも今でもあんまり変わっていないんです。100年前面白かったSFとか、H・G・ウェルズが書いた小説とか、ジュール・ヴェルヌが書いた小説は、今でも面白いんですよ。『トム・ソーヤ』だって今でも読めるでしょ。

つまり、これから先100年後でもウケるようなお話っていうのは、やっぱり王道っていうか、基本的なお話のパターンに沿ってないとダメなんだって思います。

人間の本質というのは、基本的に変わってないんですよね。

りん：そう。僕もそう思う。

芝村：技術的なメディアは進歩してるにも関わらず、人間の情緒的なところではあんまり進歩してないんじゃないのかな。昔から親子喧嘩があって、夫婦喧嘩があって、今でもやってますから。戦争だって、単に規模がでかくなっただけで、今でも続いてる。それらと同じで、お話を作る側の立場としては、そこはもう変えられない部分じゃないかなと思ってるんですよ。あとはどういう見せ方をするか、ですね。

りん：そうですね。

アニメとゲームが、どう絡んでいくか考えるべきです(りん)

――制作期間中、苦労した点、楽しかった点は？

芝村：苦労した点ですか？　バグですねー。バグ！

りん：ははは(笑)。

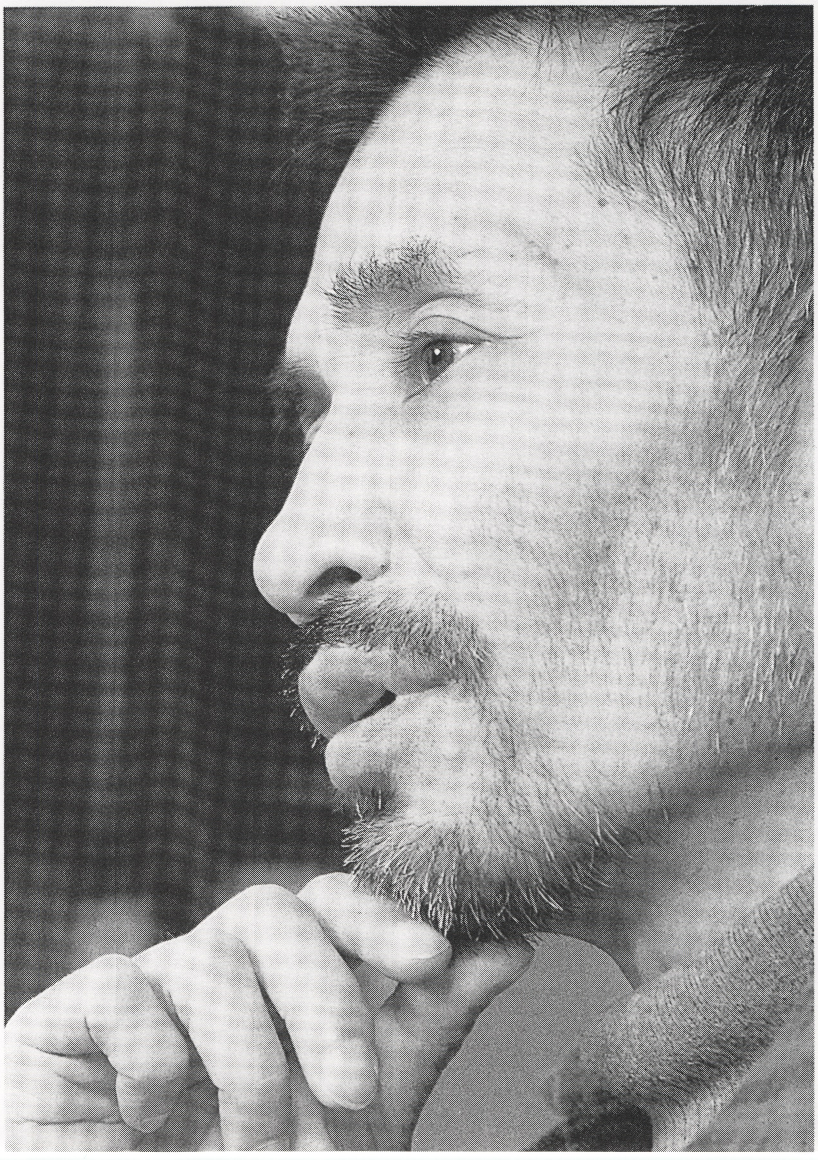
芝村：やっぱり何がイヤだって、ゲーム作ったあとに、不都合を報告されるのが一番困りますね。作ってる最中は、大概ノリにノってやってるんですよ。「よっしゃ、わかった。今夜は徹夜やぁ！」とか言ってですね、スタッフが「おぉぉ〜〜!!」とかやってるんですけど、作り終わってみんなが幸せな気分になってるじゃないですか。そこで、「あそこで止まりました」、「ここで止まりました」って言われると泣きそうになりますね。もう、自分たちの中では終わったつもりになってますから(笑)。何が苦労したって、やっぱりそれですよ。

りん：僕はねぇ、全っ然苦労しないです。プロですから(笑)。ただし、じゃあ今回は本当に面白かったかっていうと、そりゃ欲求不満が残ります。

で、欲求不満を自分の中でぐっと押さえ込んで、飲み込んでやっただけの話で、苦労は全くしてない。

ただ一言、これからもし、こういう仕事があるんだとしたら、仕組みを変えたいですよね。

多くの場合、ゲームの中では、アニ



メーションをイントロダクションとか、インターミッション的な用途で使いますよね。あれって、割とどこでも同じような使い方をしてますけど、もう今や面白くないですよ。

これからは、最初にゲーム作家、あるいはプロデュースする人が考えるべきです。今ではアニメとゲームは切っても切れない間柄なんですから、どうしたらもっとうまく絡んでいけるかっていうのを考えないとダメでしょう。

ゲームの合間にアニメーションをただ入れてくだけでは、多少の相乗効果はあるんだろうけど、いずれ飽きられますよ。どうせやるんなら、もっと別の面白いやり方を考えなくちゃいけないと思いますね。

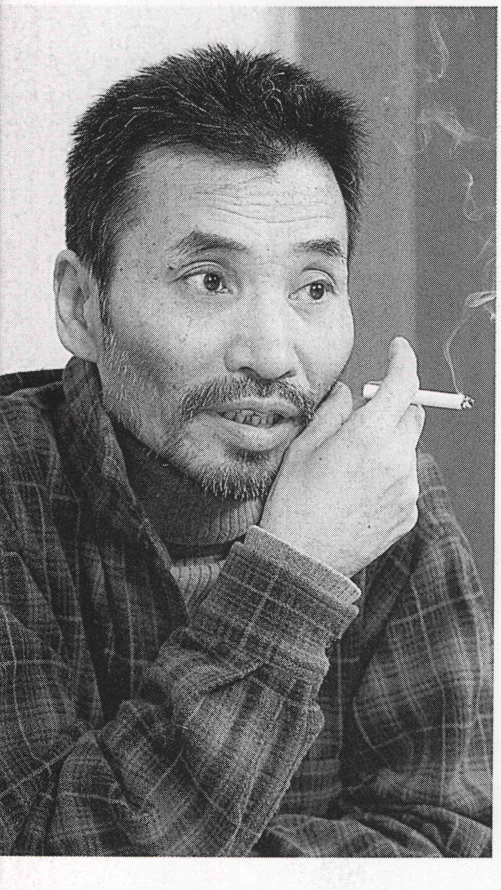
芝村：『精霊』はゲームの一部としてアニメを使ってますけど、休んでる時に観るたれ流しのアニメになってしまっては悲しいですよね。

ゲームっていうのは本質的に何回もやるものですから、その中に入ってるアニメシーンもやっぱり何回も見なきゃいけないんで、何回見ても飽きないような映像にしなきゃいけない。

世界を難しくしたっていうのは、本質的に、これに対する1つの回答だと私は思ってます。2回見て3回見て、新しい発見があるようでないと。

りん：そうだよねぇ。それでいながら、アニメはアニメ独自の解釈の仕方をもっと入れたほうが良かったのかもしれないんですけどね。もちろん芝村さんの作ったコンセプトの中で、ですけど(笑)。





もったいないことやってるせいで雰囲気がいい(芝村)

──最後に、ゲームをプレイしてくれる人達にヒトコトお願いします。

芝村：世界観がわからないからって、やめないでねって(笑)。他に言うことがあるとするんだったら、……そう、設定とか何とかが気になってしょうがないって言うんであれば、それなりにこのゲームを好きになってくれているんでしょうから、そういう場合は、徹底的に謎を追ってもらいたいと思います。あと、頑張ってハイスコア狙ってください(笑)。

りん：今回のゲームを楽しむには、想像力を必要とすると思うんです。イマジネーションをね。

この作品は、その裏側にある世界観みたいなものを想像しながら遊んでもらいたい。それを想像して、「チクショウ」でも「ワケわかんねぇや」でもいいんだけど、そういう形で楽しんでもらう付加価値があるんです。そこがもし、少しでも見えてくると、きっと何十倍も、このゲームの世界に面白く浸れるんじゃないかという気がするんですけどねぇ。

骨の髄まで味わおうと思って噛みしめてくれないと、せっかくプレイしても損ですよ(笑)。

芝村：ゲームの中に全然出てこない設定もたくさん作りました。ゲームに出てこないんで、もったいないとよく言われますけど、そのもったいないことやってるせいで雰囲気がよくなってると思うんですよ。やっぱり隠し味がたくさん効いてないと。僕は囲碁をやるんですけど、囲碁にしても料理にしても、いかにもったいないことやったかで勝負が決まるような気がします。

りん：そうですね。やっぱりこれはからは、そういうのを要求されますよね。ユーザーというか、僕らの世界では観客になるんでしょうけど、そのへんの隠し味をいずれ求めてくるようになると思います。それをどう魅力として出していくかっていうのは、今度は作る側の重要な勝負になるのかなぁっていう気がするんですよね。

1997年10月31日、赤坂SCEIにて。

幻世虚構 精霊機導弾 ELEMENTAL GEARBOLT

制作スタッフリスト

Original Character & Enemy Design
米田　仁士

Enemy Design
嶋　文晴

Music
若草　恵

Story
芝村　裕吏

Draft Plan
須田　直樹

Program
Chapuni Nakamura
Kaoru Koga
山本　耕司
田川　修

Backgrounds & Effect Graphics
櫻井　たけし
可徳　和隆

Enemy Graphics
永田　竜也
古賀　健一

Enemy Models
嶋　文晴
可徳　和隆

Direction
永田　竜也
須田　直樹

Supervisor
佐々木　哲哉

Character Voice
檜山　修之
田中　秀幸
滝口　順平
笠原　弘子
根谷　美智子
田中　一成
川津　泰彦
岸野　幸正
神谷　浩史

Co-Producer
丸山　正雄

Character Design
兼森　義則

Animation Director
新岡　浩美

Key Animation
田崎　聡
戸倉　紀元
桜井　邦彦
窪　詔之
入好　さとる

Coloring Director
鎌田　千賀子

Coloring Designer
山本　智子

In Between & Ink.Paint
D.R MOVIE
京江動画

Art Director
金子　英俊

Back Ground
アトリエ・ブーカ

Shooting Director
山口　仁

Shooting Staff
斎藤　敦朗
増元　由紀大

Film Editor
尾形　治敏
伊藤　勇喜子
寺内　聡

Sound Director
本田　保則

Sound Production
寺尾圭子（アーツプロ）

Laboratory
東京現像所

Associate Producer
諸澤　昌男

Assistant Director
小寺　勝之

Film Directed by
りんたろう

Animated Film Production
マッドハウス

Debug Play
岡田　安弘
西尾　和敏
岡本　昭子
有馬　紗弓
やまだ　まさかず
東嶋　一明
大平　雅美
宮下　尚樹
千坂　真紀子
荒井　美樹
ＲＡＹ
佐々木　基
古川　隆信
下茂　敬
野村　義幸
酒井　敦史
鶴田　知章
晴山　賢太郎
渡辺　喜一郎

Supervisor
宮田　敏幸
長崎　行男

Promotion
小室　吏
小山　明男

Package Design Coordination
新保　圭見
小宮　浩典

Sales Plan
官能　昭宏

Music Producer
清水　彰彦

Sound Producer
藤澤　孝史

Sound Effect
薮田　康昭
堀江　由朗

Sound Program
中井　直人

Assistant Director
井上　尚樹

Special Thanks
IMAGINE
篠原　聡

Direction
木幡　正人
福島　孝
（メディアビジョン）

Producer
金子　孝弘

Executive Producer
佐藤　明

幻世虚構・精霊機導弾
ワールドガイダンス

1997年12月25日　初版発行
2012年 3月25日　復刻版第 1 刷発行



最後のページによせて
By Yuuri Shibamura

田神は、精霊の降る空を見上げると、悲しそうに、そして優しそうに笑った。

自然が、戻っている。あの王子がやったことは、無駄ではなかったのか。

草の匂いを、生命の精霊を感じる。

田神は、静かにその手に精霊をとった。

涙が、落ちた。

声なき声で歌を歌いはじめる。

燐光を放った精霊達が、風に流された。
豊かな髪が、揺れる。

田神は、歌を歌った。
それは、古い歌だった。一人の王子の歌。二人の少女の歌。

精霊が、田神の悲しみを癒すように、肩に落ちた。

少しだけ、揺れた。

それだけだった。

●発行人　　左田野　渉
●発行所　　株式会社復刊ドットコム
〒150-6028　東京都渋谷区恵比寿 4-20-3
恵比寿ガーデンプレイスタワー
03-6800-4460
●印刷　　株式会社暁印刷

●編集　ザ・プレイステーション編集部／アミューズメント書籍編集部（串田　誠）
●構成・文　飯塚裕之（iS Creative）／原口一也（STF Project）
●カバー・本文デザイン　早川徹
●撮影　鬼頭栄次／青森直樹
●制作協力　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／株式会社アルファシステム
●編集協力　出口裕子

ISBN978-4-8354-4833-6 C0079　Printed　in Japan
※本書は 1997 年にソフトバンク株式会社より刊行された『幻世虚構・精霊機導弾 ワールドガイダンス』を当時のまま復刻したものです。

SOFT BANK



SOFT BANK

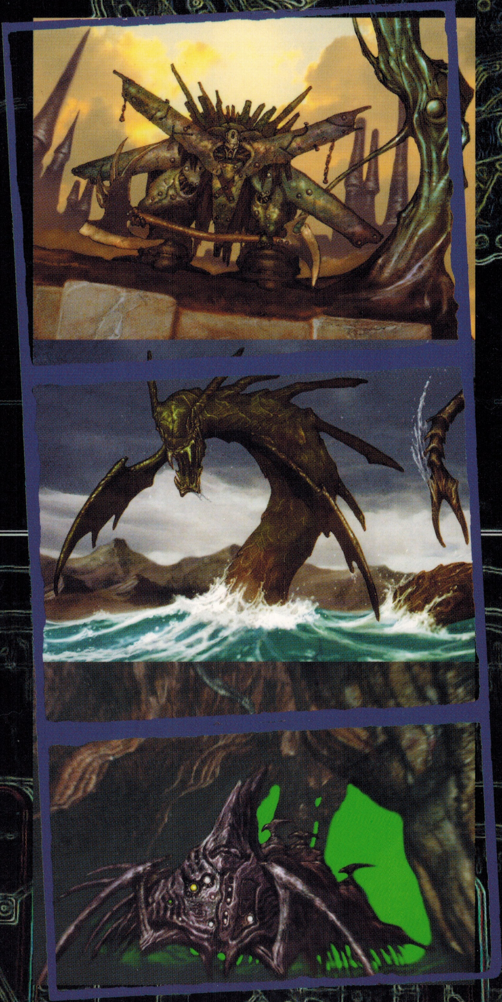
9784797305180

1920076022005

ISBN4-7973-0518-5

C0076 ¥2200E

定価 本体2,200円 ＋税



絶対に見逃せない本書の主な内容

- すべてのビジュアルシーンに加え、難解にして深遠な世界観を完全収録＆徹底解説。
- ビジュアル・イメージ・デザイン担当、米田仁士による未公開設定画を多数掲載。
- 原作者・芝村裕吏(アルファ・システム)による、書き下ろしサイドストーリー。
- アニメパート監督・りんたろうによる、『精霊機導弾』絵コンテを完全収録。
- 数々の謎に迫る対談が実現。『精霊機導談義・りんたろう×芝村裕吏』。
- 米田仁士、ロングインタビュー「かっこ良くておぞましいものって」。
- 特別付録として、米田仁士筆による超美麗ポスターも収録。